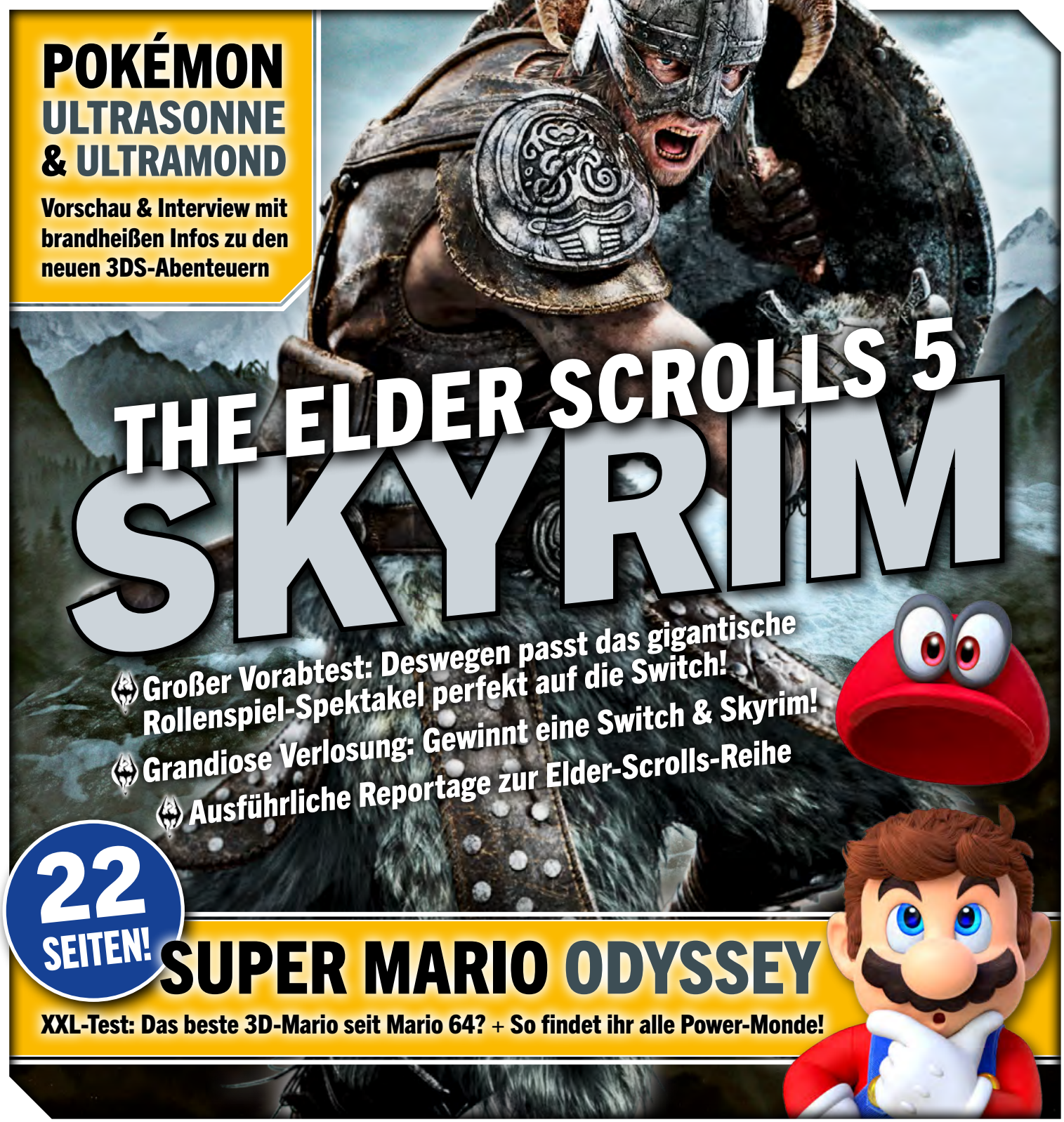
Nintendo Switch · Wii U · 3DS · 2DS · eShop · Retro
12/17 · Ausgabe 248 · € 4,90

N-ZONE

DEUTSCHLANDS GROSSES NINTENDO-M ZONE.DE

4 194373 904907 12
Österreich € 5,50; Schweiz sfr 8,20; Benelux € 5,80; Frankreich, Italien, Portugal, Spanien € 6,40



POKÉMON ULTRASONNE & ULTRAMOND

Vorschau & Interview mit brandheißen Infos zu den neuen 3DS-Abenteuern

THE ELDER SCROLLS 5 SKYRIM

- Großer Vorabtest: Deswegen passt das gigantische Rollenspiel-Spektakel perfekt auf die Switch!
- Grandiose Verlosung: Gewinnt eine Switch & Skyrim!
- Ausführliche Reportage zur Elder-Scrolls-Reihe

22 SEITEN!

SUPER MARIO ODYSSEY

XXL-Test: Das beste 3D-Mario seit Mario 64? + So findet ihr alle Power-Monde!

N-ZONE

DEINE DIGITALE AUSGABE ÜBERALL DABEI!

N-ZONE begleitet dich jetzt überall – egal, ob auf Tablet, Smartphone, KindleFire oder im Browser. N-ZONE ist jetzt immer dabei.

Available on the App Store

JETZT BEI Google Play

amazon apps Available on kindle fire

1x anmelden – auf allen Plattformen lesen!

epaper.computec.de

Oder einfach den QR-Code scannen bzw. im Store unter „N-ZONE" suchen.

Digital-und-Print-Kombiabonnements der N-ZONE gibt's auf shop.n-zone.de.
N-ZONE und alle digitalen Magazine auch im iKiosk, OnlineKiosk und im Pressekatalog erhältlich.

CMG Computec Media Group

HERZLICH WILLKOMMEN, liebe Nintendo-Fans!

Der Kampf mit der Deadline ist beim Erstellen eines regelmäßig erscheinenden Magazins wie der N-ZONE ein allgegenwärtiges Thema. Natürlich möchten wir Monat für Monat stets möglichst viele heiße Themen in die aktuelle Ausgabe packen, doch damit das Heft rechtzeitig in den Druck und infolge an den Kiosk sowie zu unseren Abonnenten gelangt, muss man bei der Themenauslese irgendwann den Schlussstrich ziehen. Wie regelmäßige Leser wissen, führt das mitunter dazu, dass wir eine Nintendo Direct ganz knapp nicht mehr ins Heft bekommen oder der ein oder andere Test rausfällt. Denn natürlich versuchen auch die Spielehersteller so lange wie möglich an ihren Spielen zu werkeln, bevor sie Testversionen an die Presse verteilen. Diesen Monat schien es aber wie verhext zu sein. Gleich mehrere wichtige Titel, mit denen wir eigentlich fest gerechnet hatten, konnten wir aus verschiedenen Gründen bis Redaktionsschluss nicht testen – darunter auch die beiden jeweils wichtigsten Spiele für 3DS und Switch im November: *Pokémon Ultrasonne/Ultramond* und *The Elder Scrolls 5: Sykrim*. Um euch kurz vor Release trotzdem bestmöglich zu informieren, haben wir uns daher etwas Anderes einfallen lassen. Deswegen findet ihr eine große Vorschau zu *Pokémon* mit allen wichtigen Infos sowie einem dicken Interview, bei dem wir die Entwickler ausführlich gelöchert haben. Bei *Skyrim* sind wir sogar noch einen Schritt weitergegangen und machen ausnahmsweise einen Vortest – also eine Mischung aus Vorschau und Test basierend auf unserer mehrstündigen Spielerfahrung mit der Switch-Version des Spiels und den über 100 Stunden, die wir mit *Skyrim* auf anderen Plattformen verbracht haben. Obendrein beleuchten wir die *Elder Scrolls*-Reihe in einer umfangreichen Reportage von den kleinen Anfängen bis zum weltberühmten Mega-Erfolg, der *TES* heutzutage ist.

Eines der absoluten Highlights der Ausgabe ist natürlich *Super Mario Odyssey*, das wir nicht nur genauestens getestet haben, wir liefern euch sogar auf stolzen 16 Seiten den ersten Teil unserer Komplettlösung zu sämtlichen Power-Monden im Spiel! Weitere Top-Themen sind die Vorschau zu Nintendos nächstem Mobile-Spiel *Animal Crossing: Pocket Camp* sowie die Tests zur genialen Farm-Simulation *Stardew Valley* (Switch), dem ebenso guten wie knackigen Dungeon-Crawler *Etrian Odyssey 5* (3DS) und Kirbys jüngstem Auftritt in *Kirby Battle Royale* (3DS).

Viel Vergnügen mit der neuen Ausgabe wünscht

euer N-ZONE-Team!

THE ELDER SCROLLS 5: SKYRIM (Vortest)

Wie schlägt sich das Rollenspielepos auf der Switch? Wir geben Aufschluss!

SUPER MARIO ODYSSEY (Test + Tipps)

Gelingt Nintendo mit *Super Mario Odyssey* der nächste Mega-Hit für Switch?

POKÉMON ULTRASONNE & ULTRAMOND (Vorschau)

Der letzte Check vor unserem Test in der nächsten Ausgabe.

ZAHLEN & FAKTEN

- **Test, den jeder machen wollte:** Schon Monate bevor die Testversion überhaupt bei uns eintraf, entbrannte ein regelrechter Kampf darüber, wer letztlich den *Landwirtschafts-Simulator* für Switch testen darf. Spaß beiseite, natürlich wurden die Hüte für einen Test zu *Super Mario Odyssey* so früh in den Ring geworfen!
- **Zwei Heftabgaben in einem Monat:** Aufgrund der beiden Feiertage (zumindest in Bayern und einigen anderen Bundesländern) am 31.10 und 1.11. musste ein Teil dieser Ausgabe bereits einige Tage früher als sonst fertig werden und somit schon Ende Oktober. Dadurch haben wir im Oktober (zumindest zum Teil) gleich zwei Ausgaben der N-ZONE erstellt. Abgefahren!

DAS TEAM

Anzeige

HEFTINHALT 12/2017

TEST + SERVICE | SUPER MARIO ODYSSEY

LUKAS
Endlich ist es soweit und Mario begibt sich auf der Switch auf Weltreise. Warum ihr das nicht verpassen dürft, klären wir im Test.

START
Editorial 03
Heftinhalt 04
Magazin 06

VORSCHAU
Most Wanted & Charts 10

Switch
Gear Club Unlimited 18
Lost Sphear 16

3DS
Pokémon Ultrasonne & Ultramond 12

Mobile
Animal Crossing: Pocket Camp 20

TEST
Meinungsmache 24
Termine 26
Top-Spiele 56
Wertungen & Team 22

Switch
Axiom Verge (eShop) 64
Golf Story (eShop) 65
Landwirtschafts-Simulator Nintendo Switch Edition 50
Mario + Rabbids Kingdom Battle – Ultraherausforderungs-Paket (Nachspiel) 54
Oxenfree (eShop) 66
Sine Mora EX 53
Stardew Valley (eShop) 44
Super Mario Odyssey 38
The Count Lucanor (eShop) 67
The Elder Scrolls 5: Skyrim 28
The Lego Ninjago Movie Videogame 52

3DS
Etrian Odyssey 5: Beyond the Myth 46
Fire Emblem Warriors 51
Kirby Battle Royale 48

REPORTAGE & SPECIAL
The Elder Scrolls: Vom Überraschungserfolg zum Weltruhm 32

ONLINE
Nintendo eShop 64

RETRO
N-ZONE Zeitreise 70
Super Mario Bros. Deluxe 68

SERVICE
Super Mario Odyssey:
Alle Power-Monde Teil 1 72
- Hutland 72
- Kaskadenland 75
- Wüstenland 77
- Forstland 81

COMMUNITY
Interaktiv 88
Leserbriefe 92

FINALE
Ausblick/Impressum 98
Kolumne 96

12

VORSCHAU | POKÉMON ULTRASONNE & ULTRAMOND

KATHARINA

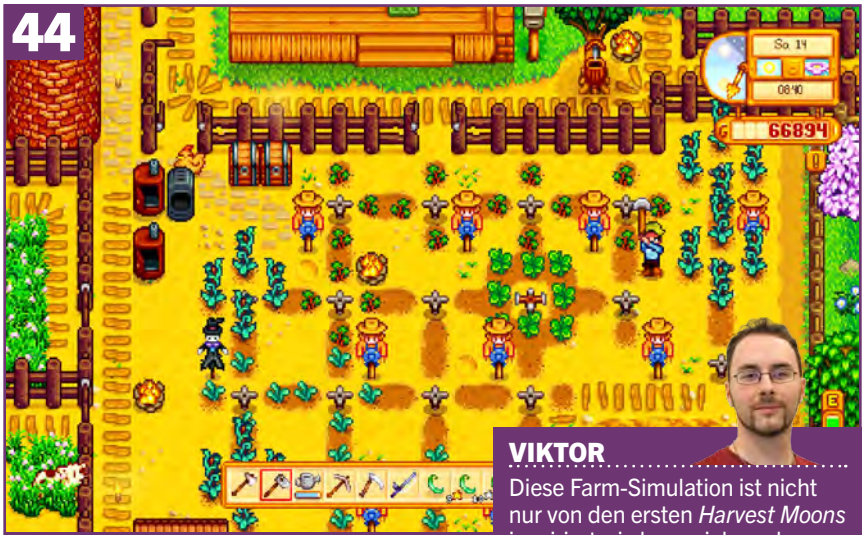
Sind *Ultrasonne* und *Ultramond* nur aufgemotzte Versionen der letzten *Pokémon*-Teile oder vollwertige neue Spiele? Lest selbst!

28 + 32

VORTEST + REPORTAGE | THE ELDER SCROLLS 5: SKYRIM

JOHANNES

Der fünfte Teil der *Elder Scrolls*-Reihe ist gigantisch, atmosphärisch und bietet unglaubliche spielerische Freiheit.



44

TEST | STARDEW VALLEY

VIKTOR

Diese Farm-Simulation ist nicht nur von den ersten *Harvest Moons* inspiriert, sie kann sich auch locker damit messen.

Alle Titel der Ausgabe

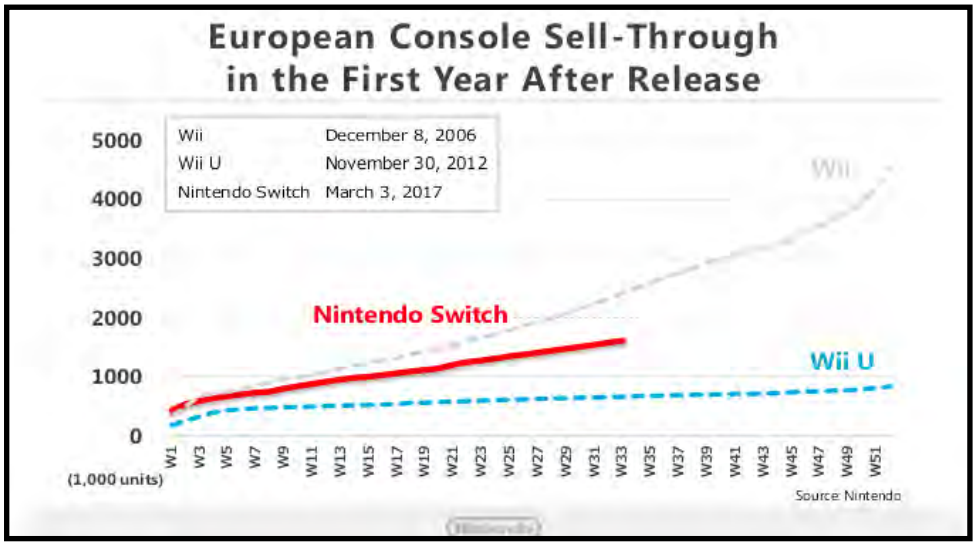
An Elder Scrolls Legend: Battlespire, Reportage 33
Animal Crossing: Pocket Camp, Vorschau 21
Axiom Verge, Online 64
Daggerfall: Die Schriften der Weisen, Reportage 33
Etrian Odyssey 5: Beyond the Myth, Test 46
Fire Emblem Warriors, Test 51
Gear Club Unlimited, Vorschau 18
Golf Story, Online 65
Kirby Battle Royale, Test 48
Landwirtschafts-Simulator Nintendo Switch Edition, Test 50
Lost Sphear, Vorschau 16
Mario + Rabbids Kingdom Battle, Test 54
Pokémon Go, Start 07
Pokémon Ultrasonne & Ultramond, Vorschau 12
Oxenfree, Online 66
Sine Mora EX, Test 53
Stardew Valley, Test 44
Star Wars Battlefront 2, Start 06
Super Mario Bros. Deluxe, Retro 68
Super Mario Odyssey, Test/Service 38/72
TES Adventures: Redguard, Reportage 33
The Count Lucanor, Online 67
The Elder Scrolls: Arena, Reportage 33
The Elder Scrolls: Legends, Reportage 33
The Elder Scrolls Online, Reportage 33
The Elder Scrolls 3: Morrorwind, Reportage 33
The Elder Scrolls 4: Oblivion, Reportage 33
The Elder Scrolls 5: Skyrim, Vortest 28
The Lego Ninjago Movie Videogame, Test 52

Was gibt es Neues in der Welt der Videospiele? Auf diesen Seiten halten wir euch Monat für Monat mit den interessantesten und wichtigsten Neuigkeiten auf dem Laufenden.

FRISCHE ZAHLEN!

2. QUARTALSBERICHT 2017/18

Biz Dank der Switch und erfolgreicher Smartphone-Spiele blickt Nintendo auf ein erfolgreiches und zufriedenstellendes Quartal zurück.



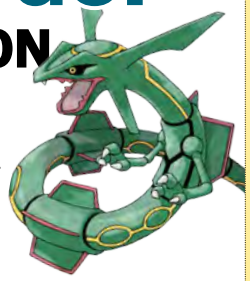
Wie jeden dritten Monat hat Nintendo vor Kurzem wieder den neuen Quartalsbericht vorgelegt, der viele interessante Infos und Zahlen zu den Geschäftszweigen des japanischen Konzerns offenlegt. So betrugen die Nettoeinnahmen vom 01. April 2017 bis zum 30. September 2017 insgesamt rund 2,84 Mrd. Euro, das Betriebsergebnis beläuft sich in diesem Zeitraum auf etwa 302,96 Mio. Euro, der ordentliche Gewinn liegt bei rund 527,60 Mio. Euro. Das sind sehr zufriedenstellende Zahlen für Nintendo und ein deutlich besseres Ergebnis als im Vorjahreszeitraum. Den größten Anteil am Umsatz haben Konsolen und Spiele, dabei hat wiederum die Switch den Löwenanteil. Gute Gewinne werfen mittlerweile auch Smartphone-Spiele ab. Zur Switch hat Big N die meisten interssanten Daten parat. So nutzen mehr Spieler die Konsole ausschließlich im Handheld- und Tisch-Modus (etwas mehr als 30 %) als ausschließlich im TV-Modus (knapp 20 %). Die größte Gruppe nutzt die Modi allerdings gleichermaßen (rund 50 %). Die meisten Switch-Käufer (diese Zahlen sind aus einer US-Umfrage) sind 25 bis 34 Jahre alt (43 %), 86 % sind männlich, 11 % wiederum weiblich. Insgesamt wurden bis zum 30. September 2017 7,63 Mio. Switch-Konsolen verkauft, was die Wii-U-Verkäufe im selben Zeitraum deutlich überflügelt, bisher aber noch unter den Wii-Verkäufen liegt; das soll sich zum Weihnachtsgeschäft allerdings ändern. *Super Mario Odyssey* wurde an den ersten drei Tagen nach Release bereits stolze 2 Mio. Mal verkauft und gesellt sich damit zur Gruppe von mittlerweile sechs Millionensellern auf der Switch. Bis zum Ende des aktuellen Fiskaljahres (31. März 2018) sollen insgesamt 16,7 Millionen Switch verkauft werden. Aktuell arbeiten über 300 Hersteller an Titeln für die Konsole. Auch der 3DS kommt noch immer auf stabile Verkaufszahlen, die mit dem Release der Switch nicht eingebrochen sind. Insgesamt wurden bisher annähernd 70 Millionen Konsolen verkauft, wobei die Verkaufszahlen mit der Veröffentlichung neuer *Pokémon*-Hauptspiele stets zunehmen. Im Mobile-Sektor verzeichnet Nintendo mittlerweile über 200 Mio. Downloads von *Super Mario Run*, davon über 90 % außerhalb Japans. Seit dem großen Update mit dem neuen Modus Remix10 ist die Zahl der regelmäßigen Spieler deutlich gestiegen. Bisher konnte das Hüpfspiel das geplante Umsatzziel aber nicht erreichnen, *Fire Emblem Heroes* hingegen schon. Das taktische Rollenspiel erweist sich als äußerst lukrativ und erscheint bald in weiteren asiatischen Ländern wie Taiwan und Thailand. Weiterhin hält Big N am Plan fest, bereits veröffentliche Mobilspiele regelmäßig mit Updates und neuen Inhalten zu versorgen und zwei bis drei neue Titel pro Jahr zu veröffentlichen. Zu guter Letzt gaben die Japaner noch bekannt, dass das Mini SNES weltweit über 2 Mio. Mal verkauft wurde und wie schon das Mini NES sehr erfolgreich und beliebt ist. Letzteres wird deshalb ab Sommer 2018 wieder produziert, um der anhaltenden Nachfrage nach der Retro-Neuauflage nachzukommen. Alles in allem also fabelhafte Zahlen und ein durchaus beachtlicher Erfolg für Nintendo.

STAR WARS BATTLEFRONT 2 FÜR DIE SWITCH?

Switch Eine Portierung für die Nintendo-Konsole ist nicht komplett ausgeschlossen.

Mitte November erschien ein neuer Ableger der beliebten *Star Wars Battlefront*-Reihe für PC und Konkurrenz-Konsolen, nicht jedoch für die Nintendo Switch. Neben eher „erwachsenen" Titeln wie *L.A. Noire*, *Doom* oder *Resident Evil Revelations* würde sich aber sicher auch dieser Titel gut auf der Hybrid-Konsole machen. Zu diesem Thema äußerste sich kürzlich der EA-Produzent David Robillard. Er sagte, dass die Möglichkeit untersucht werden würde, sollte die Chance einer Portierung bestehen. Zurzeit ist dieser Prozess aber noch nicht im Gange. *Star Wars Battlefront 2* läuft mit EAs Frostbyte Engine, die bisher noch nicht auf die Switch portiert wurde. Undenkbar ist eine Portierung aber nicht.

POKÉMON GO: DIE 3. GENERATION KOMMT BALD!



Mobile Voraussichtlich ab Dezember dürft ihr Geckarbor, Flemmli und Co. in *Pokémon Go* fangen.

Erst Anfang dieses Jahres veröffentlichte Niantic die zweite Generation der Taschenmonster im Mobile-Hit *Pokémon Go*, nachdem Fans monatelang sehnsüchtig darauf warteten. Nun soll in Kürze bereits der Release der dritten Generation anstehen, also der Monsterchen aus *Pokémon Rubin* und *Pokémon Saphir*. Die ersten Pokémon der dritten Generation wurden bereits vor Kurzem im Zuge einer speziellen Halloweenaktion erstmals in *Pokémon Go* veröffentlicht, darunter zum Beispiel Zobiris und Banette. Noch vor Weihnachten dürft ihr euch dann wieder auf die Jagd begeben, um auch alle anderen Taschenmonster aus *Rubin* und *Saphir* zu finden und der Reihe nach zu fangen, wie beispielsweise Flemmli, Knacklion oder Wailmer.

POKÉMON SAMMELKARTENSPIEL: NEUE ERWEITERUNG

Pokémon Mit der neuen Erweiterung gibt es seit Langem wieder mal schimmernde Pokémon.

Das Pokémon-Sammelkartenspiel erfreut sich seit bald zwei Jahrzehnten großer Beliebtheit bei Taschenmonster- und Sammelkartenspielfans rund um den Globus. Vor Kurzem ist eine zusätzliche Erweiterung erschienen, die den Namen *Schimmernde Legenden* trägt. Das Zusatzset enthält über 70 verschiedene Karten, darunter nicht nur die namensgebenden schimmernden Pokémon, sondern auch legendäre und mysteriöse Taschenmonster aus der gesamten Pokémongeschichte. Damit haben Spieler seit einigen Jahren das erste Mal die Gelegenheit, schimmernde Pokémon zu sehen und zu sammeln. Mit dazu gehören beispielsweise das schimmernde Jirachi und das schimmernde Volcanion. Das Pokémon-Sammelkartenspiel bekommt ihr online und offline beispielsweise in vielen Shops, Kiosken und Spielwarenläden.

N-ZONE-STECKBRIEF #27

Wider den Mainstream: An dieser Stelle präsentieren wir Nintendo-Helden abseits des Rampenlichts, die trotzdem die Aufmerksamkeit der Fans verdient haben.

NAME:
Adam Malkovich

ERSTER AUFTRITT:
Metroid Fusion (2002)

PROMINENTESTER AUFTRITT:
Metroid: Other M (2010)

BESONDERE EIGENSCHAFTEN:
Nach seinem Tod lebt Adam in *Metroid Fusion* als künstliche Intelligenz in einem Computer weiter, der Samus bei ihrem Abenteuer auf der Forschungsstation B.S.L. tatkräftig unterstützt.

KURZBIOGRAFIE:
Adam Malkovich ist ein Commander der Galaktischen Föderation und für einige Zeit der Vorgesetzte der Weltraumkopfgeldjägerin Samus Aran, unter dem sie in ***Other M*** arbeitet. Er beendet seine Befehle an Samus stets mit den Worten „Irgendwelche Einwände, Lady?", was als Ausdruck seiner Würde zu verstehen ist und nicht als Sarkasmus. Damit versucht er, das Vertrauen zwischen den beiden zu bestärken. Adam ist für Samus eine Vaterfigur. Er beschützt sie, im Gegenzug gehorcht Samus Adams Befehlen, beispielsweise was den Einsatz ihrer Waffen und Ausrüstungsgegenstände in *Other M* angeht. In einem tragischen Unfall stirbt Adam Malkovich, weil er Samus beschützen will.

TRIVIA:
Adam Malkovich verlor seinen Bruder Ian in einem Einsatz, als sich Samus noch unter seinem Kommando befand, bei einem Unfall. Ian befand sich auf Adams Befehl hin in einem abgelegenen Teil eines Raumschiffs. Als es zu Komplikationen kam, musste Adam diesen Teil des Schiffs abkoppeln und Ian so in den Tod schicken, um das restliche Schiff und dessen Besatzung zu retten. Samus versuchte verzweifelt, Adam davon zu überzeugen, dass sie Ian retten könne.

UPDATE

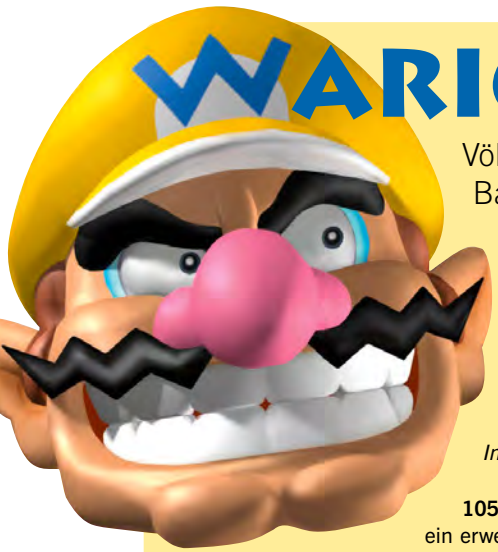
GROSSES UPDATE

MIT NEUEN FUNKTIONEN FÜR DIE SWITCH

Switch Videoaufnahmen! Übertragbare Nutzerdaten! Gamecube-Controller! Und noch mehr!

Nintendo hat seiner Erfolgskonsole, der Switch, Ende Oktober ein großes Update auf Version 4.0 spendiert. Damit ist es nun möglich, mit dem Screenshot-Button auch Videos mit einer Maximallänge von 30 Sekunden aufzuzeichnen, anschließend zu schneiden und direkt auf Twitter oder Facebook zu posten. Bisher ist das nur mit ausgewählten Spielen möglich wie beispielsweise *Zelda: Breath of the Wild* und *Mario Kart 8 Deluxe*. Außerdem könnt ihr eure Nutzer- und Speicherdaten nun von einer Switch auf eine andere übertragen, so wie man es schon vom 3DS kennt. Im eShop könnt ihr seit dem neuen Update Spiele vorbestellen. Diese werden dann auch schon vor Veröffentlichung auf die Konsole heruntergeladen, sodass ihr zum Release ab Minute eins los spielen könnt. Updates von Spielen sind zudem nun auch über andere Switch-Konsolen von Freunden möglich, das Internet wird nicht mehr zwingend gebraucht. Gamecube-Controller funktionieren über den Wii-U-Adapter jetzt auch mit der Switch, außerdem wurden die Joy-Con geupdatet. Das nur kurz danach nachgeschobene Update auf 4.0.1 behob einige Fehler, die mit der Version 4.0 auftraten.

Dank des neuen großen Updates ist die Switch um einige Funktionen und Features reicher geworden.



WARIOS SINNLOS-WISSEN

Völlig durcheinander, einhundertprozentig nerdgeprüft und durch die Bank komplett irrelevant: Wario plaudert aus dem Nähkästchen und verrät, was man sich auf keinen Fall merken sollte!

1051: *Super Mario Land* nutzt als einziger *Mario*-Titel überhaupt beim Erlangen eines Power-Sterns nicht die typische Starman-Melodie, sondern das *Galop Infernal* von Jaques Offenbach.

1052: Obwohl *Super Mario 64 DS* ein erweitertes Remake des N64-Originals ist, hat sich die Ausgangssituation der Story stark geändert. Nicht nur Peach wurde von Bowser entführt, sondern auch Luigi, Wario und sogar Mario. Mit welchem Charakter man die Rettungsmission beginnt? Mit Yoshi, der somit die eigentliche Hauptfigur des Spiels ist!

1053: Im letzten Level der Spezial-Welt in *Super Mario World* befindet sich eine aus Münzen geschriebene Botschaft an die Spieler, welche lautet: You are a Super Player. Die japanische Version dagegen gratuliert mit: You are Super Player.

1054: *Need for Speed: Most Wanted* für Wii U verfügt über Nintendo-exklusive Inhalte. So lassen sich ein paar Fahrzeug-Teile im Mario-Stil freischalten und geheime Abzweigungen per Warpröhren entdecken.

1055: In *Braid*, einem Plattformer für Nintendo-fremde Konsolen, gibt es einen Level namens Jumpman. Jumpman war Marios ursprünglicher Name, der Level selbst ist optisch sowie spielerisch eindeutig dem ersten Level aus *Donkey Kong* nachempfunden.

1056: In *Mario Smash Football* für den Gamecube gibt es als spielbares Team das Mario-untypische „Super Team“, welches nie zuvor und auch nie mehr danach in einem Mario-Spiel auftauchte. Alle Spieler des Super Teams sind Cyborgs, einschließlich des Torwarts.

1057: 2001 erschien in Japan das Spiel *Mobile Golf* für den Game Boy Color. Besonderheiten des Spiels: Mario, Yoshi und Peach sind spielbare Figuren und das Spiel unterstützt den Mobile GB Adapter, der damals einen Online-Multiplayer-Modi per Handy-Verbindung ermöglichte.

1058: Ist man in *Mario Kart 64* am Ende eines Cups nicht unter den ersten drei Plätzen auf dem Siegertreppchen, so startet bei der Pokalvergabe eine alternative Schlusssequenz. Während die drei Bestplatzierten auf ihr Siegertreppchen steigen, fährt der Verlierer von Peach's Schloss weg, während er unbemerkt von einem kleinen Bob-Omb-Fahrzeug verfolgt und letztendlich von diesem in die Luft gesprengt wird.

1059: Benutzt man bei *Mario Kart 8* die Hupe, so hüpfen alle anderen Fahrer erschrocken etwas aus ihren Fahrzeugsitzen. Das funktioniert auch während Online-Rennen, jedoch hat es dann keinen Effekt und ist nur für den jeweiligen Spieler sichtbar, der die Hupe benutzt.

1060: *New Super Mario Bros. 2* sollte ursprünglich „New Super Mario Bros. Gold“ heißen, um auf die Sammelorgie der Goldmünzen hinzuweisen. Die Entwickler hatten jedoch die Befürchtung, die Spieler würden eher eine erweiterte Version des Vorgängers unter diesem Namen vermuten. So kam man schlussendlich doch wieder von der Idee ab.

WERDE PRAKTIKANT BEI DER N-ZONE!

Als Praktikant bei der N-ZONE schnupperst du in den Redakteursjob hinein, schreibst Artikel, erstellst Videos und zockst die neuesten Spiele. Für 2018 haben wir Praktikumsplätze zu vergeben!

DAS ERWARTET DICH BEIM PRAKTIKUM:

- Enge Zusammenarbeit mit den N-ZONE-Redakteuren
- Vielfältige redaktionelle Tätigkeiten
- Eigenständiges Verfassen von Artikeln nach Anleitung für Magazin und Website
- Erstellen von Videoaufnahmen und Screenshots
- Die neuesten Games auf aktuellen Nintendo-Konsolen spielen

CHECKLISTE FÜR DEINE BEWERBUNG:

- ❑ Du bist mindestens 18 Jahre alt.
- ❑ Du hast für das Praktikum drei Monate Zeit (Pflichtpraktikum bis zu sechs Monate).
- ❑ Deine Bewerbung umfasst einen Lebenslauf, eine Kopie des letzten Zeugnisses und zwei Probeartikel (Vorschau und Test).
- ❑ Du fühlst dich in der Welt von Nintendo-Konsolen zu Hause.
- ❑ Dein Schreibstil ist originell, deine Rechtschreibung sicher.

DEINE BEWERBUNG RICHTEST DU BITTE AN:

lukas.schmid@computec.de
und
matti.sandqvist@computec.de

Oder per Post an:
Computec Media GmbH
Stichwort:
Bewerbung
Redaktion N-ZONE
Dr.-Mack-Straße 83
90762 Fürth

Das N-ZONE-Team – alles ehemalige Praktikanten

Karrierestart mit einem Praktikum bei der N-ZONE

Egal ob Johannes, Lukas, Katharina oder N-ZONE-Chef Viktor – alle Kernmitglieder des aktuellen N-ZONE-Redaktionsteams haben einst als Praktikanten bei uns im Verlag begonnen und sind auf diese Weise in die Branche eingestiegen. Wenn auch du erste Erfahrungen sammeln willst und einen Fuß in die schreibende Zunft setzen möchtest, dann bewirb dich für ein Praktikum!

Die besten Spiele der nächsten Monate: Danach sehnen sich unsere Leser derzeit am meisten!

1 POKÉMON (SWITCH/3DS)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Diverse **Termin:** 2017 und später

Kaum ist Mario aus dem Weg, stürmen die Taschenmonster die Most-Wanted-Charts unserer Leser. Kein Wunder, immerhin stehen mit *Ultrasonne* und *Ultramond* zwei neue Ableger in den Startlöchern.

3DS	Pokémon Ultrasonne & Ultramond	17. November 2017	Rollenspiel
Switch	Neues Pokémon-Rollenspiel	Nicht bekannt	Rollenspiel

2 METROID PRIME 4 (SWITCH)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Action-Adventure **Termin:** noch nicht bekannt

Nintendo bewahrt weiterhin Funkstille und unsere Leser bewahren weiterhin große Vorfreude auf das neue *Metroid Prime*.

3 XENOBLADE CHRONICLES 2

Hersteller: Nintendo **Genre:** Rollenspiel **Termin:** 01. Dezember 2017

Erst *Skyrim* Mitte November und dann noch *Xenoblade Chronicles 2* am 1. Dezember – für RPG-Fans gibt es schon im ersten Switch-Jahr gleich zwei Hochkaräter.

4 KIRBY (SWITCH/3DS)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Diverse **Termin:** 2017/2018

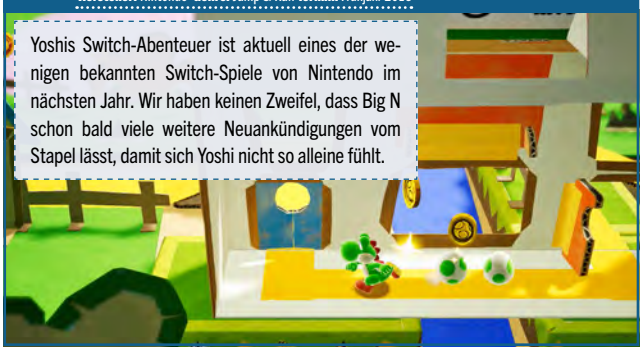
Eines muss man Kirby lassen: Er bekommt echt viele Spiele von Nintendo spendiert. Das neueste testen wir ab Seite 48.

3DS	Kirby Battle Royale	03. November 2017	Action
Switch	Kirby Star Allies	Frühjahr 2018	Jump & Run

5 YOSHI FÜR SWITCH (SWITCH)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Jump & Run **Termin:** Frühjahr 2018

Yoshis Switch-Abenteuer ist aktuell eines der wenigen bekannten Switch-Spiele von Nintendo im nächsten Jahr. Wir haben keinen Zweifel, dass Big N schon bald viele weitere Neuankündigungen vom Stapel lässt, damit sich Yoshi nicht so alleine fühlt.



6 TES 5: SKYRIM (SWITCH)

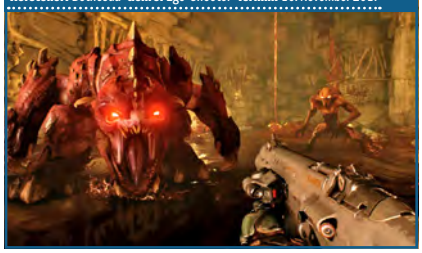
Hersteller: Nintendo **Genre:** Rollenspiel **Termin:** 17. November 2017

7 RESIDENT EVIL REV. 1 & 2 (SWITCH)

Hersteller: Capcom **Genre:** Action **Termin:** 28. November 2017

8 DOOM (SWITCH)

Hersteller: Bethesda **Genre:** Ego-Shooter **Termin:** 10. November 2017



9 SONIC FORCES (SWITCH)

Hersteller: Sega **Genre:** Jump & Run **Termin:** 07. November 2017

10 YOOKA-LAYLEE (SWITCH)

Hersteller: Playtonic/Team 17 **Genre:** Jump & Run **Termin:** 2017

Diese Spiele sind derzeit im Handel und bei den Lesern angesagt!

TOP 10 VERK. (NSW/Wii U)

SATURN

1	**SUPER MARIO ODYSSEY (SWITCH)** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 12/17 Spielspaß: 88% Mario begibt sich auf Weltreise und macht auf der Poleposition in den Charts halt.	
2	**MARIO KART 8 DELUXE (SWITCH)** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 05/17 Spielspaß: 91%
3	**THE LEGEND OF ZELDA: BREATH OF THE WILD (SWITCH)** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 04/17 Spielspaß: 94%
4	**MARIO + RABBIDS KINGDOM BATTLE (SWITCH)** Entwickler: Ubisoft Hersteller: Ubisoft	Test in: N-ZONE 10/17 Spielspaß: 85%
5	**SPLATOON 2 (SWITCH)** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 08/17 Spielspaß: 91%
6	**FIFA 18 (SWITCH)** Entwickler: EA Sports Hersteller: Electronic Arts	Test in: N-ZONE 11/17 Spielspaß: 77%
7	**FIRE EMBLEM WARRIORS (SWITCH)** Entwickler: Omega Force/T.N. Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 11/17 Spielspaß: 78%
8	**POKÉMON TEKKEN DX (SWITCH)** Entwickler: Bandai Namco Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 10/17 Spielspaß: 82%
9	**THE LEGEND OF ZELDA: BREATH OF THE WILD (Wii U)** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 04/17 Spielspaß: 93%
10	**RAYMAN LEGENDS: DEFINITIVE EDITION (SWITCH)** Entwickler: Ubisoft Hersteller: Ubisoft	Test in: N-ZONE 10/17 Spielspaß: 90%

TOP 10 LESER (SWITCH/Wii U)

1	**SUPER MARIO ODYSSEY (SWITCH)** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 12/17 Spielspaß: 88% Dass der Latzhosenträger bei unseren Lesern auch auf dem ersten Platz landet, überrascht wohl keinen.	
2	**SPLATOON 2 (SWITCH)** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 08/17 Spielspaß: 91%
3	**MARIO KART 8 DELUXE (SWITCH)** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 05/17 Spielspaß: 91%
4	**MARIO + RABBIDS KINGDOM BATTLE (SWITCH)** Entwickler: Ubisoft Hersteller: Ubisoft	Test in: N-ZONE 10/17 Spielspaß: 85%
5	**ZELDA: BREATH OF THE WILD (SWITCH/Wii U)** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 04/17 Spielspaß: 94%/93%
6	**FIRE EMBLEM WARRIORS (SWITCH)** Entwickler: Omega Force/T.N. Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 11/17 Spielspaß: 78%
7	**RAYMAN LEGENDS: DEFINITIVE EDITION (SWITCH)** Entwickler: Ubisoft Hersteller: Ubisoft	Test in: N-ZONE 10/17 Spielspaß: 90%
8	**FIFA 18 (SWITCH)** Entwickler: EA Sports Hersteller: Electronic Arts	Test in: N-ZONE 11/17 Spielspaß: 77%
9	**POKÉMON TEKKEN DX (SWITCH)** Entwickler: Bandai Namco Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 10/17 Spielspaß: 82%
10	**ARMS (SWITCH)** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 07/17 Spielspaß: 82%

TOP 10 VERKAUF (3DS)

SATURN

1	**MiiTOPIA** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 08/17 Spielspaß: 83% Das witzige Mii-RPG kämpft sich schon wieder nach oben.	
2	**MARIO & LUIGI SUPERSTAR SAGA + BOWSERS SCHERGEN** Entwickler: Alpha Dream Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 11/17 Spielspaß: 86%
3	**LAYTON'S MYSTERY JOURNEY: KATRIELLE UND DIE ...** Entwickler: Level-5 Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 11/17 Spielspaß: 80%
4	**MARIO KART 7** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/12 Spielspaß: 94%
5	**STORY OF SEASONS: TRIO OF TOWNS** Entwickler: Marvelous Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 11/17 Spielspaß: 75%
6	**POKÉMON SONNE UND MOND** Entwickler: Game Freak Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/17 Spielspaß: 90%
7	**SUPER MARIO 3D LAND** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/11 Spielspaß: 90%
8	**SUPER MARIO MAKER 3DS** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/17 Spielspaß: 76%
9	**MONSTER HUNTER STORIES** Entwickler: Marvelous Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 10/17 Spielspaß: 78%
10	**TOMODACHI LIFE** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 07/14 Spielspaß: 85%

TOP 10 LESER (3DS)

1	**METROID: SAMUS RETURNS** Entwickler: MercurySteam/Nintendo Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 10/17 Spielspaß: 90% Zur Freude von Samus hat sich hier zum Vormonat kaum was verändert.	
2	**LAYTON'S MYSTERY JOURNEY: KATRIELLE UND DIE ...** Entwickler: Level-5 Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 11/17 Spielspaß: 80%
3	**MiiTOPIA** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 08/17 Spielspaß: 83%
4	**POKÉMON SONNE UND MOND** Entwickler: Game Freak Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/17 Spielspaß: 90%
5	**MONSTER HUNTER STORIES** Entwickler: Marvelous Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 10/17 Spielspaß: 78%
6	**MARIO & LUIGI SUPERSTAR SAGA + BOWSERS SCHERGEN** Entwickler: Alpha Dream Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 11/17 Spielspaß: 86%
7	**SUPER MARIO MAKER 3DS** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/17 Spielspaß: 76%
8	**YO-KAI WATCH 2: GEISTIGE GEISTER** Entwickler: Level-5 Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 11/17 Spielspaß: 88%
9	**DRAGON QUEST VIII: REISE DES VERWUNSCHENEN KÖNIGS** Entwickler: Level-5/Armor Project Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 02/17 Spielspaß: 92%
10	**ANIMAL CROSSING: NEW LEAF – WELCOME AMIIBO** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/17 Spielspaß: 86%

MITMACHEN! ALLE! JETZT! SOFORT!

Eure Meinung ist gefragt: Die neuen Most-Wanted-Leser-Charts der N-ZONE!

Bei unseren Most-Wanted-Charts mitzumachen ist sehr einfach: Auf unserer Homepage unter www.n-zone.de findet ihr in den Foren den Most-Wanted-Thread, in dem ihr die Switch-, Wii-U- und 3DS-Spiele angebt, auf die ihr am meisten wartet. Natürlich könnt ihr uns eure begehrten Titel auch per Mail an **viktor.eippert@computec.de** oder auf dem Postweg an folgende Anschrift senden: **Redaktion N-ZONE, Computec Media GmbH, Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth**

POKÉMON ULTRASONNE & ULTRAMOND

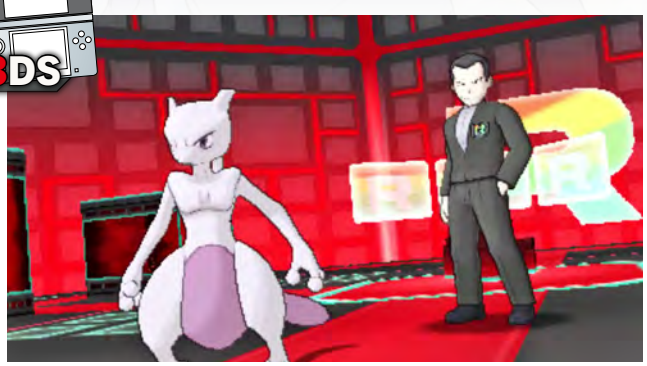
Rollenspiel Eine Welt jenseits der Ultrapforten, eine neue Story und viele Verbesserungen im Detail versprechen abermals ein tolles *Pokémon*-Abenteuer auf dem betagten 3DS.

Print-Magazine wie die N-ZONE sind sehr strikten Abgabeterminen für die Hefte unterworfen. Das führt mitunter dazu, dass es ein Test nicht mehr in eine Ausgabe schafft, nur weil die Testversion einen Tag zu spät in der Redaktion ankommt. Hilft leider nichts, denn das Heft ist dann schon im Druck. So ging es uns dieses Mal mit den neuen Pokémon-Abenteuern *Pokémon Ultrasonne & Ultramond*. Während der umfangreiche und tiefgehende Test also erst in der nächsten Ausgabe kommt, wollen wir in dieser N-ZONE ein letztes Mal auf die Neuerungen und zusätzlichen Inhalte im Vergleich zu den Vorjahreseditionen eingehen. Blättert ihr auf die übernächste Seite, findet ihr außerdem ein großes Interview mit Kazumasa Iwao (Game Director von *Pokémon Ultrasonne & Ultramond*) und Shigeru Ohmori (Director von *Pokémon Sonne & Mond*). Dort erfahrt ihr noch mehr über die neuen *Pokémon*-Spiele und deren spannende Entwicklungsgeschichte und Ideen!

Eine bekannte Spielwelt

Pokémon Ultrasonne & Ultramond macht erneut die Region Alola zum Austragungsort der Taschenmonstergeschichte. Das meiste ist beim Alten geblieben, allerdings könnt ihr neue Gebäude und Landschaften entdecken. Die größte Neuerung ist wohl die Welt auf der anderen Seite der Ultrapforten. Dort gilt es, die Stadt Ultrametropolis zu erkunden, die sich in der Dunkelheit befindet, da Necrozma das Licht gestohlen hat. Zudem kämpft ihr hier gegen Ultrabestien in ihrer Heimatwelt (beispielsweise UB Klebrigkeit, UB Detonation oder UB Mauerwerk) und begegnet dem Ultraforschungsteam sowie legendären Pokémon aus allen bisherigen Hauptspielen.

Auch die Starter-Pokémon sind die Gleichen wie letztes Jahr, also Bauz, Flamiau und Robball. Dafür erscheinen in der Alola-Region nun Taschenmonster, die dort in *Sonne & Mond* noch nicht zu finden waren. Auch die bereits bekannten Alola-Formen, wie die



Das Team Rainbow Rocket ist ein Zusammenschluss aus Bösewichten aller vergangener *Pokémon*-Titel unter der Führung von Giovanni (Team Rocket).

Jenseits der Ultrapforten trefft ihr bekannte legendäre Pokémon. Besitzt ihr sowohl *Ultrasonne* als auch *Ultramond*, könnt ihr sogar alle bisherigen Legendären sammeln!

von Raichu oder Digdri, trefft ihr erneut an. Insgesamt stoßt ihr in *Pokémon Ultrasonne & Ultramond* auf nunmehr über 400 verschiedene Pokémon.

Die wichtigste Neuerung neben der Welt jenseits der Ultrapforten ist die neugestaltete Story von *Pokémon Ultrasonne & Ultramond*. Im Mittelpunkt steht diesmal Necrozma, das die Kontrolle über Solgaleo und Lunala übernommen hat und Dunkelheit über Alola bringt. Mit dem Team Rainbow Rocket kehren zudem zahlreiche Bösewichte aus vergangenen *Pokémon*-Spielen zurück.

Verbesserungen im Detail

Viele kleinere Neuerungen sind ebenfalls in die neuen Spiele eingeflossen. So verfügen zum Beispiel Solgaleo und Lunala über die neuen Z-Attacken „Schmetternde Sonnenwalze“ und „Geballter Mondlaser“. Das Kampfsystem hat auch ein paar Änderungen im Detail spendiert bekommen, Z-Attacken könnt ihr nun wegen ihrer Länge überspringen, das Prüfungssystem wurde übernommen und weiter ausgebaut. Arenen gibt es also auch in *Pokémon Ultrasonne & Ultramond* nicht. Die Festival-Plaza ist wieder mit von der Partie, kommt aber mit Neuerungen wie den Fotos aus dem Alola-Fotoclub daher, die hier als Dekoration ausgestellt werden können. Der Schwierigkeitsgrad soll in einem ähnlichen (einfachen) Bereich wie bei *Pokémon Sonne & Mond* angesiedelt sein.

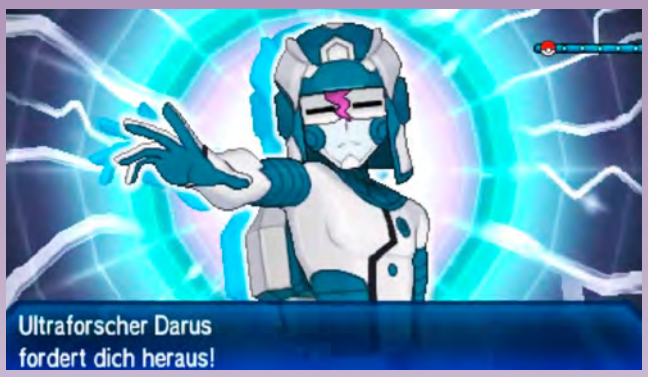
Reicht das aus?

Ob alle diese Neuerungen, Veränderungen und kleinen Verbesserungen ausreichen, um *Pokémon Ultrasonne & Ultramond* zu kaufenswerten Spielen zu machen? Nun, die Erfahrung zeigt, dass bisher ausnahmslos alle *Pokémon*-Hauptspiele gut bis sehr gut oder gar herausragend waren. Insofern wird das mit hoher Wahrscheinlichkeit auch auf die neuen Ableger zutreffen. Etwas schade ist es schon, dass diesmal keine gänzlichen neuen Taschenmonsterspieler erscheinen, sondern „nur“ neue Ableger in der gleichen Spielwelt; da *Sonne & Mond* aber mit einer 90er-Wertung im N-ZONE-Test überzeugen konnte, sind wir guter Dinge. Freilich sind viele Neuerungen nur leicht verbesserte Features, besonders aber die neue Welt jenseits der Ultrapforten verspricht spannend zu werden. Auch die neue Story um Necrozma, das die Kontrolle über Solgaleo und Lunala übernimmt und Dunkelheit über die Spielwelt bringt, klingt vielversprechend.

Kritisch sehen wir allerdings der Tatsache entgegen, dass es erneut keine Arenen gibt. Zwar wurden die Inselprüfungen nun etwas erweitert, dennoch wünschen sich viele Spieler nach wie vor die klassischen Arenen zurück. Das wird also voraussichtlich wohl erst auf der Switch passieren, wenn überhaupt. Da die Engine die gleiche geblieben ist wie bei *Pokémon Sonne & Mond*, gehen wir zudem davon aus, dass die Kämpfe den 3DS wieder an seine technische Grenze bringen werden. Dieses Problem werden auch *Pokémon Ultrasonne & Ultramond* kaum lösen können.

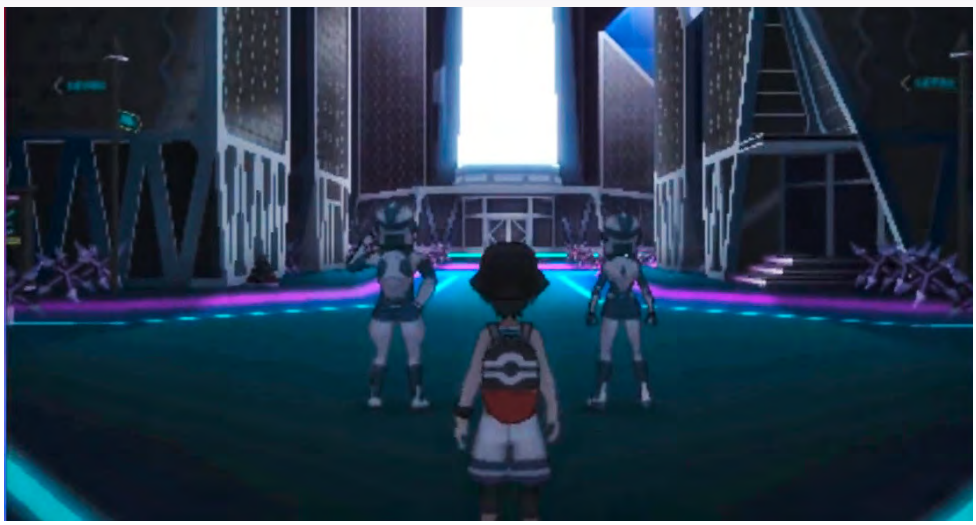
Sehr gerne hätten wir all das schon in dieser Ausgabe für euch getestet; so bleibt allerdings die Vorfreude auf unseren ausführlichen Test im nächsten Heft.

Johannes Gehrling



Das neue Ultraforschungsteam besteht in *Pokémon Ultrasonne & Ultramond* aus jeweils zwei verschiedenen Teammitgliedern; stets ein Mann und eine Frau.

In der Kampfagentur leiht ihr euch besonders starke Pokémon aus und zieht in den Kampf. Als Belohnung beim Sieg bekommt ihr besonders wertvolle Items.



Die Welt hinter den Ultrapforten wurde von Necrozma ihres Lichts beraubt, wie die Dunkelheit hier sehr gut illustriert.

MEINUNG
Johannes Gehrling

„So knapp! Zumindest bleibt dann mehr Zeit, um die Spiele ausführlich zu testen.“

Dass es mit dem vollumfänglichen Test in dieser Ausgabe noch nicht geklappt hat, ärgert mich wirklich sehr. Dabei ging es doch nur um so wenig Zeit, die wir die Spiele früher hätten bekommen müssen. Nun gut, das lässt sich jetzt nicht mehr ändern. So habe ich dann zumindest deutlich weniger Stress beim Testspielen von *Ultrasonne & Ultramond*. Das ist auch gut so, denn die *Pokémon*-Hauptspiele absolviert man ja bekanntermaßen eher nicht in kurzer Zeit. Ob mich die Abenteuer dann schlussendlich so überzeugen werden, wie es uns The Pokémon Company zu verkaufen versucht, wird sich zeigen müssen. Grundsätzlich bin ich vor allem gespannt auf die kleinen Neuerungen und die Welt jenseits der Ultrapforten.

INFOS

Hersteller: Nintendo
Entwickler: Game Freak
Alternative: Pokémon Sonne & Mond
Termin: 17. November 2017

Screen-Info: Die Bilder stammen aus den verschiedenen offiziellen Trailern und geben die zu erwartende Grafik wirklichkeitsgetreu wieder.

WERTUNGSTENDENZ

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

DAS N-ZONE-INTERVIEW: KAZUMASA IWAO & SHIGERU OHMORI

Wir haben in München Kazumasa Iwao und Shigeru Ohmori getroffen und mit ihnen über die neuen Pokémon-Abenteuer *Pokémon Ultrasonne & Pokémon Ultramond* geredet.

N-ZONE: Hallo und vielen Dank für das Interview, lassen Sie uns sofort anfangen. Wir haben die neuen Trailer gesehen und müssen diese Frage unbedingt stellen: In den Trailern sehen wir die Hauptfigur in ihrem Zimmer und es sieht genauso aus wie in *Pokémon Sonne & Pokémon Mond*. Ist es eine alternative Zeitlinie oder eine Fortsetzung?

Kazumasa Iwao ist Game Director von *Pokémon Ultrasonne & Pokémon Ultramond*.

Kazumasa Iwao: Wir wollten in *Pokémon Ultrasonne & Pokémon Ultramond* nicht das Gleiche nochmal machen, sondern viele Dinge verändern. In der Story etwa gibt es ein paar neue Ansätze. So konzentriert sich die Geschichte auf Necrozma und einige komplett neue Pokémon. Es treten außerdem neue Figuren auf, wie die Mitglieder des Ultraforschungsteams. Zwar feiern bereits bekannte Figuren wie Tali und Lilly ein Comeback, doch die Spieler werden sie in der neuen Geschichte in einem ganz anderen Licht sehen. Außerdem gibt es neue Minispiele wie beispielsweise das Mantax-Surfen. Darüber hinaus erwarten die Pokémonfans weitere Post-Game-Inhalte. Es gibt also einige Neuerungen.

N-ZONE: Wenn so viel verändert wurde, warum veröffentlichen Sie dann eine erweiterte Version und kein komplett neues Spiel?

Kazumasa Iwao: Als Director von *Pokémon Ultrasonne & Pokémon Ultramond* wurde mir während der Entwicklung klar, dass es noch einige ganz besonders Dinge gab, die ich in dieser einzigartigen Alola-Region umsetzen wollte. Als sich der Entwicklungsprozess von *Pokémon Sonne & Pokémon Mond* dem Ende zuneigte und wir schon langsam mit der Entwicklung des nächsten Teils anfingen, fiel mir auf, dass es noch sehr viele Sachen in dieser Welt gab, die ich erschaffen wollte. Ich wollte diese großartige Region einfach noch nicht verlassen. Wir behielten also die Alola-Region bei, zeigen sie nun aber auf eine ganz neue Art und Weise und fügten zusätzlich noch ein paar neue Features hinzu, um zu zeigen, was wir noch alles für Ideen hatten.

N-ZONE: Sind *Pokémon Ultrasonne & Pokémon Ultramond* die letzten *Pokémon*-Hauptspiele für den Nintendo 3DS?

Shigeru Ohmori: Seit der sechsten Pokémon-Generation entwickeln wir nun bereits Spiele für den Nintendo 3DS. Mit *Pokémon X & Pokémon Y* und den darauf folgenden Editionen *Pokémon Alpha Saphir & Pokémon Omega Rubin* sind wir mit richtig tollen Spielen bereits bis an die Grenzen der Konsole gegangen. Mit *Pokémon Sonne & Pokémon Mond* gingen wir sogar noch einen Schritt weiter – und entwickelten zum Beispiel eine ganz neue Engine. An diesem Punkt dachten wir, dass wir mit dem Nintendo 3DS nicht mehr weiter gehen können. Die neuen *Ultra*-Editionen jedoch überschreiten sogar diesen Punkt noch einmal und wir haben alle extrem hart gearbeitet, um das ultimative Nintendo-3DS-Pokémon-Abenteuer zu erschaffen.

N-ZONE: Wo Sie gerade die Grenzen des Systems ansprechen: Die Performance war immer eines der größten Probleme in den letzten *Pokémon*-Editio-

nen, vor allem in den Kämpfen. Ist die Performance in *Pokémon Ultrasonne & Pokémon Ultramond* besser?
Shigeru Ohmori: Das Kampfsystem ist größtenteils das gleiche wie in *Pokémon Sonne & Pokémon Mond*. Wir haben hauptsächlich ein paar Dinge im Kampfmenü und beim User-Interface vereinfacht, um die Spielerfahrung allen Spielern noch leichter zugänglich zu machen; egal, ob Profis oder Neueinsteiger.

N-ZONE: *Pokémon Sonne & Pokémon Mond* waren sehr einfache Spiele. Ist der Schwierigkeitsgrad bei den neuen Editionen höher?
Kazumasa Iwao: Die neuen Pokémon und Trainer dürften auch für geübte Spieler eine Herausforderung darstellen. Aber natürlich haben wir darauf geachtet, dass auch neue Spieler mit den Gegnern zurechtkommen. Es geht natürlich um die richtige Strategie in den Kämpfen.

N-ZONE: Nicht jeder war von den neuen Alola-Prüfungen begeistert. Gibt es hier neue Herausforderungen, zum Beispiel eine Rückkehr der klassischen Arenen?
Kazumasa Iwao: Es gibt wieder Prüfungen, aber natürlich in erweiterter und verbesserter Form. Tatsächlich hatten wir es in Betracht gezogen, Arenen einzubauen. Sie passen aber einfach nicht in die Alola-Region. Stattdessen haben wir das Prüfungssystem weiter ausgebaut, so trifft man zum Beispiel auf neue Wächter-Pokémon und der Spieler muss neuartige Prüfungen meistern. Anstatt also alles von Grund auf neu zu machen, haben wir uns auf Verbesserungen des Bestehenden konzentriert.

N-ZONE: Gibt es ein Comeback der Festival-Plaza und wenn ja, wurden hier bedeutende Änderungen vorgenommen?
Kazumasa Iwao: Die Festival-Plaza kehrt zurück, aber natürlich mit ein paar Neuerungen. So kann der Spieler zum Beispiel seine auf der Reise geschossenen Fotos im Alola-Fotoclub als Dekorationen ausstellen und über die Plaza mit anderen Spielern teilen. Wir haben noch eine weitere, große Änderung vorgenommen, aber darüber können wir im Moment leider noch nicht sprechen.

N-ZONE: Warum gibt es neue Ultra-Bestien, aber keine neuen Alola-Formen? Bekommen die Ultra-Bestien mehr Hintergrundgeschichte?
Shigeru Ohmori: Die Idee hinter den Alola-Formen war ja, dass sie sich an ihre neue Umgebung in Alola angepasst haben. Es erschien uns also nicht logisch, dass es neue Formen geben würde. Bei den Ultra-Bestien war das etwas Anderes, da sie aus einer anderen Welt stammen.
Kazumasa Iwao: Es gibt ja bereits die Ultra-Wurmlöcher, durch die jene Wesen Alola erreichen. In *Pokémon Ultrasonne & Pokémon Ultramond* hat der Spieler die Möglichkeit, diese Wurmlöcher und die dahinter verborgene Welt genauer zu erforschen.

N-ZONE: Nicht jeder mochte die Z-Attacken in *Pokémon Sonne & Pokémon Mond*, da sie relativ viel Zeit in Anspruch nahmen. Gibt es hier Neuerungen, wie zum Beispiel die Möglichkeit, sie zu überspringen?
Kazumasa Iwao: Bereits in *Pokémon Sonne & Pokémon Mond* konnte man die Attackenanimationen ausschalten. Dieses Mal gibt es sogar eine Option, mit der man nur die Z-Attacken selbst überspringen kann. Außerdem wird jede Z-Attacke nach dem ersten Einsatz etwas schneller abgespielt.

N-ZONE: Im Trailer kann man ein Wuffels erkennen, das dem Spieler hinterherläuft. Können Pokémon einem jetzt wieder folgen, wie in *Pokémon HeartGold & Pokémon SoulSilver*?
Kazumasa Iwao: Ein solches Feature gibt es in diesen Spielen leider nicht. Allerdings haben wir ein paar Abschnitte in das Spiel mit eingebaut, in denen die Figur mit vielen Pokémon in der Welt direkt interagieren kann.

N-ZONE: Ersetzt der neue Fotoclub die Kamera oder den Pokémon-Sucher des Rotom-Pokedex?
Kazumasa Iwao: Nein, es sind verschiedene Features, die beide im Spiel sind. Mithilfe des Pokémon-Suchers können zum Beispiel andere Pokémon fotografiert werden. Der Fotoclub ist komplett neu und gibt dem Spieler die Möglichkeit, sein Abenteuer im Bild festzuhalten und auszustellen.

N-ZONE: Zum Schluss noch eine persönliche Frage: Was ist Ihr Lieblingspokémon und Ihre Lieblings-Alola-Form?
Kazumasa Iwao: Mein Lieblingspokémon aus *Pokémon Sonne & Pokémon Mond* ist Togedemaru und aus allen Spielen ist es Sengo aus *Pokémon Rubin & Pokémon Saphir*. Bei den Alola-Formen fällt es mir schon schwerer, aber ich glaube, ich entscheide mich für Alola-Digdri, wegen seiner coolen „Frisur“ (lacht).
Shigeru Ohmori: Mein Lieblingspokémon ist Wuffels, weil ich ein großer Hundefan bin, und aufgrund seiner neuen Entwicklung Wolwerocks Zwielichtform. Alola-Kokowei ist mein persönlicher Favorit aufgrund seines beeindruckenden, langen Halses. Es wäre bestimmt cool, an diesem Hals bis ganz nach oben zu klettern und die Alola-Inseln zu überblicken.

N-ZONE: Wir danken Ihnen herzlich für das Interview!

Shigeru Ohmori ist Director der Rollenspiele *Pokémon Sonne & Pokémon Mond*.

Süß: Zwar ist die Welt von *Lost Sphear* hübsch gestaltet, doch ein wenig minimalistisch sieht das schon aus. So kennt man die Japaner gar nicht.

LOST SPHEAR

Rollenspiel „Wird es in *Lost Sphear* auch so viel schneien wie in *I Am Setsuna*?“, fragen wir uns ängstlich. Ja, aber nach oben.

Das im August 2015 gegründete Studio Tokyo RPG Factory, das zu Square Enix gehört, brachte sein erstes Spiel (*I Am Setsuna)* im selben Jahr heraus. Am 23. Januar 2018 soll nun der geistige Nachfolger *Lost Sphear* für Nintendo Switch, PC und PS4 erscheinen. Das JRPG baut auf den Merkmalen auf, die Spieler schon bei *I Am Setsuna* liebten und verbessert sie noch. Das Gameplay wurde überholt und das ATB-Kampfsystem überarbeitet. Als Spieler könnt ihr jetzt eure Position im Kampf frei wählen und den sogenannten Vulcosuit nutzen.

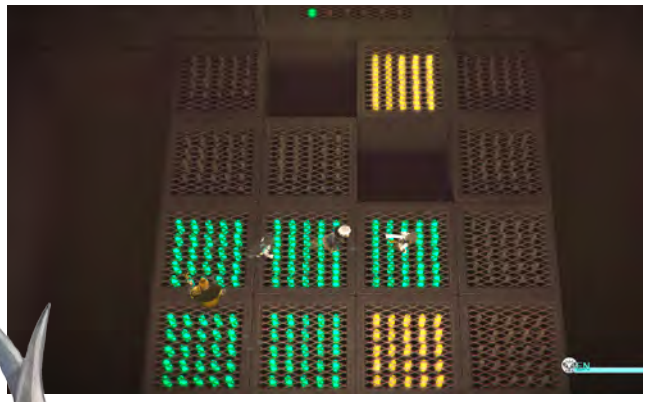
Wir waren zu Besuch bei Square Enix im regnerischen Hamburg und konnten *Lost Sphear* für euch anspielen. Das hübsche Rollenspiel macht bereits jetzt einen guten Eindruck. In der Vorschau wollen wir euch das noch einmal genauer ausführen.

Erinnerungen sind der Schlüssel

In einer kleinen, abgelegenen Stadt wacht ihr nach einem Albtraum als der Junge Kanata auf und trefft bald auf zwei Gefährten. Zusammen erledigt ihr zunächst kleine Aufgaben für die Dorfbewohner (es gibt sogar eine Kneipe und eine Sauna!) und verlasst die Stadt für kurze Zeit, um Fische zu fangen. Aber wenn ihr wieder zurückkehren wollt, ist eure Heimatstadt einfach verschwunden. Weg! An ihrer Stelle ist eine leuchtende Fläche, ihre Partikel scheinen nach oben zu schneien. Das ist eine Anspielung auf *I Am Setsuna*, wo es immer schneite. Immer. Und immer weiter.

Eure Aufgabe ist es nun, sogenannte Erinnerungen zu finden, mit denen ihr diese leuchtenden Flächen, die sich über die ganze Welt erstrecken, wieder aufbaut. Es gibt verschiedene Erinnerungen für unterschiedliche Gebiete. Spezielle Erinnerungen, beispielsweise für Personen, könnt ihr auch nur auf diese anwenden, jedoch dürft ihr bei den meisten Flächen entscheiden, was ihr dort aufbauen wollt. Die Mög-

Vulcosuits: Die mechanischen Kampfanzüge sind sehr praktisch im Kampf gegen starke Gegner oder wenn ihr einfach mal einen Steinklumpen sprengen wollt.



Rätselraten: Neben coolen Kämpfen und der Schlagfertigkeit der Charaktere punktet *Lost Sphear* mit kleinen Rätseln.

lichkeiten haben unterschiedliche Auswirkungen – lokal oder auch auf die ganze Welt. Manche steigern eure Angriffskraft, andere senken die Verteidigung von Gegnern, wieder andere zeigen euch eine Minimap an oder die Lebensanzeige der Gegner.

Wenn ihr einmal etwas aufgebaut habt, heißt das aber nicht, dass das da für immer bleibt. Mit euren Rohstoffen (also den Erinnerungen) könnt ihr an den meisten Stellen andere Gebiete errichten und dadurch verschiedene Auswirkungen auf die Welt haben. Im Menü könnt ihr euch sogar verschiedene Sets anlegen und verschiedene Gebiete deaktivieren. Ihr könnt sie zwar noch betreten, aber zum Beispiel wird dann nicht mehr die Minimap angezeigt. Zwischen den Sets könnt ihr je nach Wunsch wechseln.

Kämpfen statt gucken

Ein zentraler Aspekt von *Lost Sphear* sind natürlich die rundenbasierten Kämpfe. Sie fußen zwar auf dem System von *I Am Setsuna*, wurden aber verbessert, um das Kampferlebnis zu verfeinern. Ihr könnt euch, wenn ihr am Zug seid, beispielsweise frei positionieren und so mehr Gegner erwischen oder eure Charaktere weiter auseinanderziehen, damit sie nicht alle von einer gegnerischen Flächenattacke getroffen werden. Eure Charaktere haben je vier Attacken. Kanata kämpft mit dem Schwert, ein Charakter namens Obaro mit einem Speer und wieder andere Figuren mit Bogen oder Boxhandschuhen.

Zusätzlich zu den vier Attacken haben die Charaktere einen sogenannten Vulcosuit, einen mechanischen Kampfanzug, der ihnen weitere Fähigkeiten verleiht. Letztere könnt ihr auch im freien Feld einsetzen, um etwa schwere Felsbrocken aus dem Weg zu räumen. Solche Feld-Aktionen kosten euch auch nichts. Wenn ihr sie jedoch im Kampf einsetzt, werden euch dafür Punkte abgezogen. In den Bosskämpfen solltet ihr definitiv auf eure Vulcosuits setzen, sonst seht ihr alt aus. Denn auch wenn *Lost Sphear* ein süßes Spiel mit knuffiger Grafik ist, zu leicht ist es auf keinen Fall.

Handeln und leveln

In der Welt von *Lost Sphear* findet ihr überall, wo kleine leuchtende Sterne sind, Materialien oder Erinnerungen. Beim Händler könnt ihr für bestimmte Materialien neue Waffen und Rüstungen kaufen. Die lassen sich außerdem verbessern, was im späteren Spielverlauf wichtig wird, um noch gegen die Feinde anzukommen. Ihr findet natürlich auch Items, die euch im Kampf helfen, eure Gesundheit und Angriffspunkte wieder auffüllen oder euch bestimmte Vorteile verschaffen.

Außerdem habt ihr auf dem Kampfbildschirm links am Bild eures Charakters drei blaue Punkte, die sich auffüllen. Das sind eure Boosts, mit denen ihr eure Attacken verstärken könnt – ähnlich wie in *Project Octopath Traveler*. Auch die passiven Skills profitieren von den Boosts. So kann zum Beispiel ein Heilzauber durch den Boost mehr Gesundheit wiederherstellen oder ein Defensivzauber hat eine größere Reichweite.

Sobald ihr das Kampfsystem und das Prinzip hinter den Erinnerungen verinnerlicht habt, steht dem großen Spielvergnügen in der schönen Welt nichts mehr im Wege. *Lost Sphear* wird am 23. Januar 2018 als Singleplayer-Spiel für die Nintendo Switch, den PC und die PS4 als Download erscheinen. Wer sich eine physische Kopie des Spiels sichern will, kann dies exklusiv im Square-Enix-Store tun.

Paula Sprödefeld

Ganz typisch für japanische Rollenspiele ist der Bildschirm bei vielen Attacken mit Lichtblitzen und -wirbeln überladen.

MEINUNG
Paula Sprödefeld

„Ein gutes Kampfsystem, aber die Welt ist etwas zu leer."

Ich muss zugeben, ich habe *I Am Setsuna* nicht gespielt, aber wenn daraus *Lost Sphear* werden konnte, sollte ich das wohl mal nachholen. Das JRPG besticht mit einer tollen Grafik, die sich auf der Switch-Version sehr gut macht, mit witzigen und einzigartigen Charakteren und einer interessanten Story. Auch das Kampfsystem macht Spaß, denn durch die Bewegungsfreiheit wird man nicht allzu sehr eingeschränkt und kann auch mal ausweichen oder einfach ein wenig nachjustieren. Einzig die manchmal ellenlangen Dialoge – die aber nun mal zum JRPG gehören wie die Mütze zu Mario – und das etwas zu minimalistische Umgebungsdesign sind zwei kleine Dämpfer. Wenn man erst mal den Bogen raushat beim System der Erinnerungen und wie man mit ihnen die Welt aufbaut, mausert sich *Lost Sphear* zu einem coolen Rollenspiel!

INFOS

Hersteller: Square Enix
Entwickler: Tokyo RPG Factory
Alternative: I Am Setsuna
Termin: 23. Januar 2018

Screen-Info: Die Screenshots wurden von Square Enix zur Verfügung gestellt und stammen direkt aus dem Spiel, stellen es also sehr gut vor.

WERTUNGSTENDENZ

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

GEAR CLUB UNLIMITED

Rennspiel Fans realer Rennspiele schauen auf der Switch bisher in die Röhre, doch das ändert sich bereits am 01. Dezember mit *Gear Club Unlimited* vom französischen Studio Eden Games.

Zwar ist *Gear Club Unlimited* bereits vor einiger Zeit für Smartphones und Tablets erschienen, aber lasst euch davon nicht täuschen. Das Spiel wurde von Grund auf für Konsolen entwickelt, die Mobilumsetzung konnte nur deutlich früher veröffentlicht werden, da die Switch damals noch eine Weile auf sich warten ließ. Damit kommt in Kürze das erste reale Rennspiel auf die Switch, nachdem mit *Fast Racing RMX* bereits ein futuristischer Racer und mit *Mario Kart 8 Deluxe* sowie *Beach Buggy Racing* schon zwei Fun-Racer für die Konsole erschienen sind. Taugt das was?

Wenig Story, viel Inhalt

Um möglichst realistisch zu sein, setzt *Gear Club Unlimited* auf über 30 originale Lizenzfahrzeuge, beispielsweise Bugatti Veyron GrandSport, BMW Z4 Roadster und Ford Mustang GT 2015. Weitere sollen in Zukunft per DLC dazukommen; direkt zum Release am 01. Dezember gibt's zwei neue Autos kostenlos zum Download. Auch darüber hinaus sollen (zunächst kostenlose) DLCs das Spiel stetig erweitern und neue Funktionen implementieren, wie etwa neue Strecken, einen Strecken-Editor oder Erweiterungen der verschiedenen Modi. Apropos Modi: *Gear Club Unlimited* kommt im Kern mit einer Kampagne daher, die in der ersten Stunde per lockerer Story in die Spielmechaniken einführt, danach aber Großteils freie Hand lässt. Des Weiteren dürft ihr zusammen mit euren Freunden lokal an einer Konsole bis zu viert ran, der Online-Modus beschränkt sich zunächst auf Ranglisten und Bestzeiten. Hier haben die Entwickler aber schon Pläne für die Zukunft, das Online-Angebot zu erweitern. Eine Besonderheit ist der sogenannte Performance Shop. Darin dürft ihr euch ausgiebig austoben und eure Fahrzeugflotte umfangreichen Tuningmaßnahmen unterziehen. Dafür benötigt ihr verschiedene Arbeitsstationen, zum Beispiel für den Motor, die Reifen, die Lackierung, einen Windkanal und so weiter. Auch das Aussehen eurer Autos könnt ihr teilweise sehr detailliert verändern. Zu guter Letzt dürft ihr euren Performance Shop auch erweitern und mit al-

Die unzähligen Rennen führen euch durch die verschiedensten Landschaften, vom Strand über Gebirge bis hin zur Wüste ist dabei alles Mögliche vertreten.

In eurem Performance Shop verbessert ihr eure Autos mittels Tuning, verändert ihr Aussehen und nehmt die technischen Feineinstellungen vor.

lerlei Gegenständen verschönern. Dadurch erhält das Spiel ein klein wenig Simulationscharakter.

200 Strecken = 430 Rennen

Doch für die meisten Rennspielfans stehen natürlich die Rennen selbst im Fokus der Begierde. Sie teilen sich in Derby (normale Rennen mit insgesamt acht Fahrern) und Zeitrennen auf. Die Weltkarte, die ihr mit fortschreitendem Spielstand immer weiter aufdeckt, beherbergt alles in allem 430 Rennen auf 200 verschiedenen Strecken; für viele Stunden Spielzeit sollte also gesorgt sein. Hier findet ihr neben dem bereits erwähnten Performance Shop außerdem Autohändler, bei denen ihr neue Karren gegen Bares bekommt, welches ihr wiederum für erfolgreich gemeisterte Rennen einsackt. Elektro-Autos gehören zum Release noch nicht zum Angebot der Händler, sie sind aber bereits in Planung und sollen ebenfalls in Zukunft nachgereicht, wenn der Entwickler die Lizenzen der Autohersteller erhält.

Digitale Assistenten überall!

Wie spielt man eigentlich ein Rennspiel ohne analoge Schultertasten, somit ohne die Möglichkeit, das Gaspedal genau zu dosieren? Bei *Gear Club Unlimited* dennoch mit ebendiesen Schultertasten und einem intelligenten Software-Assistenten. Der verspricht nicht nur auf dem Papier nützlich zu sein, sondern funktioniert auch in der Realität überraschend gut, indem er die Gas-Dosierung übernimmt. Abgesehen davon könnt ihr euch auch beim Steuern, Bremsen und in weiteren Punkten von intelligenter Software assistieren lassen, müsst ihr aber nicht. Diese Hilfen könnt ihr auf drei Stufen oder im Detail regeln. Kleine Fehler macht ihr schmerzlos rückgängig dank Rewind-Funktion, dafür gibt's dann aber weniger Belohnungsgeld. *Gear Club Unlimited* unterstützt nicht nur den Pro Controller, sondern auch TV-, Tisch- sowie Handheld-Modus; und zwar bei jederzeit konstanten 30 fps, Full HD am Fernseher und 720p in den restlichen Modi.

Kann das Spiel die Lücke füllen?

Gear Club Unlimited schickt sich an, eine bisher bestehende Lücke realer Rennspiele auf der Switch zu schließen. Insofern kommt dem Titel eine Vorreiterrolle zu, deren Verantwortung er sich erst noch als würdig erweisen muss – ob das gelingt, wird der Test zeigen. Unseren ersten Anspieleindrücken nach stehen die Zeichen aber gut. Grafisch lässt sich *Gear Club Unlimited* wohl am ehesten mit *Gran Turismo 5* (Playstation 3) vergleichen, auch spielerisch sind definitiv Ähnlichkeiten vorhanden. Dank sanft, aber stetig ansteigendem Anspruch gelingt der Einstieg einfach, mit der Zeit wird's aber richtig knackig. Erfahrungen mit realen Rennspielen sind hier definitiv von Vorteil. Die Steuerung geht sowohl mit Joy-Con als auch Pro Contoller gut von der Hand. Und das Wichtigste: Zwar helfen diverse Assistenten (je nach Einstellungen mal mehr, mal weniger) beim Fahren, dennoch vermittelt das Spiel stets ein wirklichkeitsgetreues Fahrgefühl. Besonders dank der kurzen Rennen fühlt sich *Gear Club Unlimited* an vielen Stellen aber doch sehr Arcade-lastig an, was vor allem im Handheld-Modus sinnvoll ist, im TV-Modus eher weniger. Ob sich das mit dem Simualtions-Anspruch beißt, muss auch der Test zeigen.

Johannes Gehrling

Zum Spielstart beinhaltet *Gear Club Unlimited* 30 Originalfahrzeuge, weitere kommen per (kostenlosen) DLCs dazu. Mit dabei ist zum Beispiel der BMW M6.

Auch der ikonische Ford Mustang gehört zum Portfolio der fahrbaren Autos. Optisch dürft ihr manche Autos mehr verändern als andere, je nach Hersteller.

Im lokalen Mehrspieler-Modus dürft ihr insgesamt maximal zu viert ran. Ja, auch im Tisch-Modus ohne großen Fernseher.

MEINUNG
Johannes Gehrling

„Wie *Gran Turismo 5*, nur anders. Dem ersten Eindruck nach aber richtig gut!"

Vor ein paar Jahren hatte ich mit einem guten Freund und *Gran Turismo 5* eine richtig gute Zeit. Ein sehr ähnliches Gefühl beschlich mich sofort, als ich im spätsommerlichen Lyon an einem warmen Donnerstagvormittag den Pro Controller in die Hand nahm und meine ersten Runden in *Gear Club Unlimited drehte*. Klar, die Grafik ist in Ordnung, aber nicht herausragend, und einige Inhalte sind zwar schon geplant, fehlen zum Release aber noch. Dennoch macht das Rennspiel einen sehr guten ersten Eindruck und wird auf der Switch bestimmt für einige Zeit zur Referenz für reale Rennspiele werden. Das liegt sicherlich nicht nur an der Tatsache, dass es auf der Plattform das Erste seiner Art ist. Ich freue mich auf den Test!

INFOS

Hersteller: Microids
Entwickler: Eden Games
Alternative: -
Termin: 01. Dezember 2017

Screen-Info: Die Bilder stammen vom Hersteller und geben die Grafik nur bedingt wirklichkeitsgetreu wieder, da sie speziell in Szene gesetzt wurden.

WERTUNGSTENDENZ

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

Hundedame Melinda ist wieder mit dabei und steht uns mit Tipps zur Seite.

Das Unternehmen OK Motors verschönert gegen Gebühr unser Wohnmobil.

ANIMAL CROSSING POCKET CAMP

Simulation Als die Tiere den Wald verließen und es sich stattdessen auf einem Campingplatz gemütlich machten.

Kaum eine Serie bietet sich dermaßen für eine Mobile-Umsetzung an wie *Animal Crossing*: Schnelle Reaktionen sind in der zuckersüß gemachten Lebenssimulation kaum erforderlich, das Micromanagement lädt geradezu zu Free2Play ein und der simple Grafikstil lässt sich verlustfrei auch auf technisch etwas schwächeren Geräten umsetzen. Trotzdem hat es eine ganze Weile gedauert, bis Nintendo nach dem Einstieg ins Mobile-Geschäft nun endlich Material aus der längst angekündigten Umsetzung der Reihe gezeigt hat. Dafür geht jetzt alles ganz schnell. Schon Ende November dürfen wir in *Animal Crossing: Pocket Camp* endlich wieder mit Tieren plaudern, Möbel durch die Gegend manövrieren, Käfer fangen, angeln und mehr! Und nicht nur wirkt der Titel wie ein fast vollwertiger Serienteil, er hat sogar zahlreiche neue Einfälle in petto!

Dorfflucht

Die größte Neuerung: Ein Dorf, in das wir als Neuankömmling ziehen, gibt es in *Pocket Camp* nicht. Stattdessen – der Name verrät's – verschlägt es uns diesmal auf einen Campingplatz. Unsere Aufgabe dort ist es, die Gegend so schön zu gestalten, dass möglichst viele der tierischen Bewohner der Welt beschließen, dem Campingplatz einen Besuch abzustatten. Dafür reden wir mit den Tieren und finden raus, was sie mögen, etwa bestimmte Möbel oder andere Dekorationsstücke. Platzieren wir das Objekt der Begierde anschließend auf dem zentralen Platz des Areals, so wird das entsprechende Tier immer wieder kommen. Zudem

Durch Verschönerungen wie einen Pool machen wir unseren Campingplatz attraktiver. Das Bauen braucht aber Zeit.

ist es uns erstmals möglich, die Freundschaft mit unseren Mitbewohnern zu verbessern. Je höher der Freundschaftswert, den wir durch Gespräche und eben das Erfüllen von Wünschen steigern, desto mehr Optionen ergeben sich im Umgang mit dem jeweiligen Bewohner. Ähnlich funktioniert auch der Umgang mit realen Personen: Fügen wir sie unserer Freundesliste hinzu, können sie jederzeit unser Camp besuchen und wir können mit den putzigen Avataren Gegenstände und andere Dinge wie Käfer und Fische gegen Sternis, die gewohnte Währung der Serie, tauschen. Apropos Avatar: Das Aussehen unseres Helden können wir freilich wieder mittels zahlreicher Einstellungsmöglichkeiten selbst gestalten und auch dessen Geschlecht bestimmen.

Hinblättern für Blatt-Bons

Der Free2Play-Faktor des Titels kommt beim neuen Crafting-System ins Spiel. Anstatt nämlich Möbel und Co. wie bisher im Laden zu erstehen, werden sie nun aus Holz, Wolle und anderen Materialien hergestellt. Diese kann man sammeln (dazu gleich mehr) oder sie im Austausch gegen sogenannte Blatt-Bons direkt erwerben. Diese lassen sich in bestimmter Anzahl auch im Spiel finden, allerdings eben auch gegen Echtgeld kaufen. Außerdem braucht die Herstellung von Möbeln und Objekten Zeit (manchmal auch drei Tage oder länger), die man ebenfalls durch den Einsatz von Blatt-Bons überspringen kann. Weitere mit Bons käufliche Hilfsmittel sind ein Fangnetz, mit dem gleich zehn Fische auf einmal erbeutet werden können, und ein Honigtopf, der das Gegenstück bei der Jagd nach Käfern darstellt. Wir vermuten, dass auch weitere Inhalte im Spiel auf die Blatt-Bons zugreifen werden, um die Spieler zur Ausgabe von Echtgeld zu motivieren. So weit, so unerfreulich, allerdings wirkt das System bisher im Rahmen dessen, was wir von Free2Play gewohnt sind, relativ fair. Alle Inhalte im Spiel lassen sich offenbar mit etwas Mühe oder Geduld auch so freischalten und bei einer Serie wie *Animal Crossing*, die auch bisher schon darauf ausgelegt war, dass man Muse besitzen muss, um Aufgaben zu erledigen und alles freizuschalten, fällt das relativ wenig ins Gewicht. Stichwort Muse: Der Tag- und Nachtwechsel, der mit der realen Tageszeit korrespondiert, wurde auch hier beibehalten. Da viele Käfer und Fische nur zu bestimmten Tageszeiten erscheinen, muss man also zeitlich flexibel sein.

Nach und nach entschließen sich immer mehr Tiere, uns auf dem Campingplatz zu besuchen.

An der Salzwasserküste können wir Angel und Fangnetz ins Wasser werfen.

Angelausflug am Strand

Anders als in den Vorgängern finden Käferjagd, Fischen und Co. aber nicht mehr alle am selben Ort statt. Neben dem üblichen separat gelegenen Einkaufsgebiet existieren nun auch ein Strand, an dem wir angeln können, ein Wald voller Insekten, eine Küste, ein Bach und noch diverse andere Lokalitäten. Welche Bedeutung all diese Ortschaften haben werden, wurde noch nicht genauer erläutert. Wir finden die Idee, dass wir diesmal mehr unterwegs sind als in den bisherigen Spielen, jedenfalls gelungen. Das hängt auch direkt mit unserem Wohnmobil zusammen, welches nicht fest am Campingplatz verankert ist, sondern uns zu den verschiedenen Arealen befördert. Während wir diesmal kein eigenes Häuschen mehr einrichten können, steht es uns dafür frei, den Wohnwagen auszustatten und mit diversen Möbeln, Deko-Gegenständen und anderen Kinkerlitzchen zu individualisieren. Auch das Äußere des Wagens kann angepasst werden, sodass wir etwa die Farbe sowie verschiedene Einzelteile verändern dürfen. Wie bisher beim Häuslebau sind die Anpassungen nicht umsonst. War es früher Tom Nook, der uns die sauer verdienten Sternis aus der Tasche zog, ist es nun das von drei gefiederten Schlitzohren geführte Unternehmen OK Motors, bei dem wir einen Kredit aufnehmen müssen, um unser mobiles Heim zu verschönern. Wie fies!

Gleicher Stil, gleiche Qualität?

Technisch entspricht *Animal Crossing: Pocket Camp* ganz genau dem, was man von der Serie gewohnt ist, und wartet mit dem bekannten sehr simplen, aber ikonischen und putzigen Grafikstil sowie allerlei harmonischen Klängen und der ebenso ikonischen wie auf Dauer nervigen Stimmen der tierischen Mitmenschen auf. Das muss man nicht mögen, wir hätten es aber nicht anders gewollt. Somit bietet *Pocket Camp* fast all das, was man sich vom ersten Mobile-Ableger der Reihe erwartet hat, hat zusätzlich aber noch jede Menge frische Ideen im Gepäck. Wir hoffen, dass der Free2Play-Ansatz so unauffällig ist, wie er bisher scheint. Falls ja, so werden wir auf jedem Fall auf unserem knuddeligen Campingplatz eine virtuelle zweite Heimat finden! **Lukas Schmid**

MEINUNG
Lukas Schmid

„Nahe dran an der Hauptserie und trotz Free2Play-Modell dem Anschein nach fair."

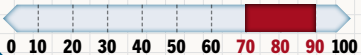
Mit schlecht beziehungsweise auf Abzocke ausgelegtem Free2Play kann man mich jagen. *Pokémon Picross* ist für mich bis jetzt einer der schlimmsten Vertreter dieser Gattung! Was ich bisher von *Animal Crossing: Pocket Camp* zu sehen bekommen habe, stimmt mich aber zuversichtlich, dass Nintendo hier einen deutlich erträglicheren Weg geht. Klar, wer bereit ist, Echtgeld zu zahlen, gelangt schneller an Ressourcen und kann Wartezeiten beim Bau von Objekten überbrücken. Bei einem Titel wie *Animal Crossing*, das ohnehin auf kurze Spielesessions ausgelegt ist, fallen etwas längere Wartezeiten aber wohl nicht so sehr ins Gewicht, sodass man auch gut vorankommt, wenn die Geldbörse zu bleibt. Ich freu mich drauf!

INFOS

Hersteller: Nintendo/DeNA
Entwickler: Nintendo
Alternative: Animal Crossing: New Leaf
Termin: Ende November 2017

Screen-Info: Die Bilder stammen von Nintendos Presseserver und entsprechen dem, was auch im bisherigen Gameplay-Material zum Spiel zu sehen ist.

WERTUNGSTENDENZ



Das N-ZONE-Wertungssystem: Informativ, ehrlich und knallhart!

So entstehen die Spiele-Wertungen in der N-ZONE.

UNSER WERTUNGSSYSTEM

Die Wertungskästen:
Darin findet ihr die wichtigsten Infos rund um das getestete Spiel, etwa Release-Termin, Hersteller, Entwickler, Preis und Jugendeignung. Bei jedem Spiel bewerten wir die vier Punkte Grafik, Sound, Steuerung und Amiibo (falls vorhanden) separat und liefern euch die wichtigsten Pro- und Contra-Aspekte zum jeweiligen Titel. Dabei beeinflusst jedes Pro und Contra die Endwertung, wobei besonders wichtige Pros und Contras mit einem doppelten Plus beziehungsweise einem doppelten Minus hervorgehoben sind. Außerdem bewerten wir, wie viel Spaß der getestete Titel im Einzelspieler- und im Mehrspielermodus (falls vorhanden) macht und wie viele Spieler miteinander spielen können. Bei 3DS-Tests informieren wir euch zudem darüber, ob ihr zwingend einen New Nintendo 3DS für das Spiel benötigt.

Die Meinungskästen:
Grundsätzlich bekommt ihr von uns ehrliche Meinungen. Diese findet ihr in den Meinungskästen am Ende größerer Tests und Vorschauen.

Die Wertungsgrenzen:
Die Wertungsgrenzen erläutern die Prozentwertungen, die wir bei Spieletests vergeben, etwas genauer. Sie reichen von 0 bis 100 Prozent, wobei alle Games mit Wertungen unter 50 Prozent als nicht empfehlenswert eingestuft werden.

> 90 %, Herausragend
Die uneingeschränkte Empfehlung der Redaktion: Nur Referenzspiele werden mit einem 90er gewürdigt. Spiele, die dermaßen gut abschneiden, gehören in jede Sammlung!

> 80 %, Sehr gut
Hervorragender, überdurchschnittlich guter Titel, den wir allen Fans des jeweiligen Genres guten Gewissens zum Kauf empfehlen, auch wenn nicht alles an dem Spiel perfekt sein mag.

> 70 %, Gut
Die zweite Liga – gute Spiele mit Schwächen in einzelnen Disziplinen, bei denen man als Fan des Genres beziehungsweise der entsprechenden Thematik nicht viel verkehrt machen kann.

> 60 %, Befriedigend
Wenn euch die Thematik interessiert, kommt dieser noch befriedigende Titel für euch infrage, auch wenn das Spiel durchaus offensichtliche Schwächen aufweist.

> 50 %, Ausreichend
Grobe technische und spielerische Schnitzer erfordern große Frustresistenz beim Spieler, wobei nicht alles an den Games grottenschlecht sein muss.

< 50 %, Mangelhaft
Mangelhafte Titel gefährden eure gute Laune. Selbst zum Budget-Tarif nicht zu empfehlen. Nicht einmal Fans der Thematik werden mit diesen Spielen ihre Freude haben. Finger weg!

Zelda: Breath of the Wild

Termin: 3. März 2017
Hersteller: Nintendo
Entwickler: Nintendo EPD
USK-Freigabe: ab 12 Jahren
Preis: ca. 70 Euro

GRAFIK 8
Keine technische, aber eine künstlerische Meisterleistung. Deutliche Ruckler bei viel Geschehen auf dem Screen und Pop-ins trüben den Eindruck etwas.

SOUND 9
Sprache/Text: Englisch/Deutsch
Gute englische, maue deutsche Sprecher, herausragende Musikuntermalung und tolle Soundeffekte

STEUERUNG 9
Unterstützt: Pro-Controller, Gyrosensor
Ab und an kraxelt man à la *Assassin's Creed* aus Versehen Wände hoch, ansonsten funktioniert's tadellos.

EINZELSPIELER 10
Schwierigkeitsgrad: mittel bis schwer (stufenlos)
Ein riesiges, unglaublich abwechslungsreiches und geradezu unverschämt gut durchdachtes Abenteuer. Zahlreiche weggefallene Serien-Standards werden nicht allen Fans gefallen und Elemente wie die lahme Story und die zu kleinen Dungeons sind auch objektiv betrachtet Schwachstellen, die im Rahmen des großen Ganzen aber kaum ins Gewicht fallen.

AMIIBO 6
Relativ unspektakulär – alle Infos im Extra-Kasten!

PRO / CONTRA
- ++ Fantastisch gestaltete Spielwelt
- ++ Jede Menge sinnvolle Dinge zu tun
- ++ Gameplay-Neuerungen an allen Ecken und Enden
- ++ Quasi vollkommene Missions-Entscheidungsfreiheit
- ++ Keinerlei Bugs beim Testen
- + Toll umgesetztes Ressourcen-System
- + Fast perfekt ausbalancierter Schwierigkeitsgrad
- + Fühlt sich nach wie vor wie *Zelda* an
- − Schlechte deutsche Synchronsprecher
- − Wenige und zu kurze Hauptdungeons

WERTUNG/FAZIT

94

„Extrem kompetent gemachter Open-World-Titel und ein sehr würdiges *Zelda*-Abenteuer"

ICONS

N-ZONE-HIT
An diesem Icon erkennt ihr die Hits für Wii U und 3DS. Denn nur Titel mit einer Wertung von 85 Prozent oder mehr erhalten diese Hit-Auszeichnung.

AMIIBO
Wenn ihr dieses Icon in einer Vorschau oder einem Test erblickt, unterstützt das entsprechende Spiel Nintendos Amiibo-Figuren. Welche Funktion die Figuren haben, verraten wir im Artikel.

eSHOP
Dieses Icon weist darauf hin, dass ein Spiel oder ein Downloadcontent ausschließlich online über den Nintendo eShop erhältlich ist.

GESPIELT
Wenn wir bei einer Vorschau einen Titel auch wirklich spielen konnten, kennzeichnen wir das durch das „Gespielt"-Icon.

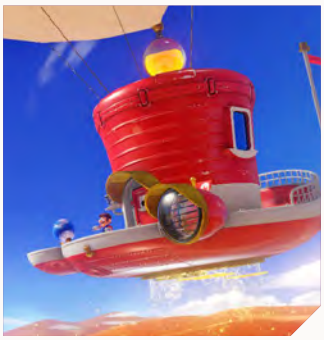
USK-EINSTUFUNGEN

1 USK ab 0 freigegeben
2 USK ab 6 freigegeben
3 USK ab 12 freigegeben
4 USK ab 16 freigegeben
5 USK ab 18

1 Ab 0 Jahren
2 Ab 6 Jahren
3 Ab 12 Jahren
4 Ab 16 Jahren
5 Ab 18 Jahren

Das N-ZONE-Team. Auf dieser Seite plaudern die Redakteure und Mitarbeiter der N-ZONE über alles, was sie im Moment beschäftigt.

VIKTOR EIPPERT (31, Redaktionsleiter)



Spielt gerade: Super Mario Odyssey (Switch), Fire Emblem Warriors (Switch)
Sieht gerade: The Magicians – Staffel 1
Macht gerade: Den Garten so langsam winterfest.
Und sonst: So ein Luftschiff wie in Super Mario Odyssey wäre schon was Feines. Nicht nur könnte ich damit eine Reise in die entferntesten Ecken der Welt unternehmen, der Arbeitsweg wäre per Luftschiff definitiv auch angenehmer. Ob die Kollegen wohl stinkig wären, wenn der halbe Firmenparkplatz belegt wäre?

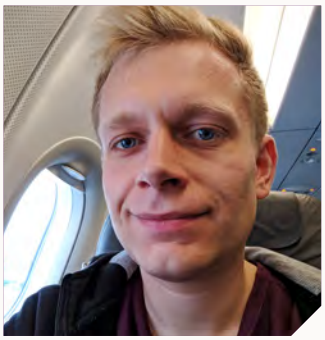
LUKAS SCHMID (29, Redakteur)

Spielt gerade: Super Mario Odyssey (Switch), Assassin's Creed: Origins (PS4)
Sieht gerade: Stranger Things: Season 2
Liest gerade: François Lelord – Hectors Reise oder die Suche nach dem Glück
Und sonst: Anfang Oktober war ich mit meiner Liebsten auf Bali – und es war toll! Warmes Wetter, glasklare See, tolles Essen, wunderschöne Hotels und die Gelegenheit, einfach mal die Seele baumeln zu lassen. Umso stressiger, aber trotzdem spannend war es, im Büro gleich mit dem Release-reichen Spieleherbst begrüßt zu werden.

KATHARINA REUSS (30, Redakteurin)

Spielt gerade: Assassin's Creed: Origins, Super Mario Odyssey
Sah zuletzt: Die ersten drei Folgen von American Horror Story. Fand es irgendwie blöde.
Liest gerade: Wassermusik von T.C.Boyle. Absolute Empfehlung, eines der besten Bücher, die ich innerhalb der letzten Jahre gelesen habe!
Und sonst: Bin ich froh, dass ich nach den vielen Reisen in den letzten Wochen wieder ein bisschen den Alltag genießen und mehr kochen kann.

JOHANNES GEHRLING (26, Volontär)



Spielt gerade: Super Mario Odyssey
Sieht gerade: Mindhunter (Netflix)
Liest gerade: How Not to Die (M. Greger)
Und sonst: Wow, was für ein Herbst! So lange konnte ich im Oktober und November noch nie zuvor der kurzen Hose und dem T-Shirt treu bleiben. Mitte Oktober Schwimmen gehen? 2017 kein Problem! Das schöne Wetter begleitete mich auch nach Lyon, wo ich mir Gear Club Unlimited angeschaut habe und eine richtig gute, wenn auch kurze Zeit hatte. Die Franzosen reden zwar komisch, sind aber echt nett!

MATTHIAS SCHÖFFEL (alt, Layouter)

Hört gerade: Robert Plant – Carry Fire, Curtis Harding – Face your Fear
Sieht gerade: The Square
Liest gerade: Dietmar Sous – San Tropez
Und sonst: Mir ist neulich ein unbekanntes Kartoffelbreirezept zu Ohren gekommen. Schnallt euch fest. Keine Milch, nur Butter und Kartoffeln – und zwar im Verhältnis 1:1. Die Kartoffeln auch nicht einfach in Salzwasser weichkochen, sondern eine Stunde im Ofen gar werden lassen. Sollten die Butter- und Strompreise mal wieder fallen, wird das ausprobiert.

BENJAMIN KEGEL (35, freier Mitarbeiter)

Spielt gerade: Divinity: Original Sin 2 (PC), Wolfenstein II: The New Colossus und Doom (bald auf der Switch!)
Sieht gerade: The Death of Stalin (läuft im Kino, absolut fantastisch!)
Liest gerade: War of Dragons von Bloodbound. Echter Nordmann-Metal!
Und sonst: Jetzt bin ich seit zwei Monaten als Beamter für den Freistaat Bayern unterwegs und erlerne gerade an der Uni die gehobene Staatskunst. In der ersten Woche haben wir uns direkt Asterix und den Passierschein A38 gegeben.

MARCO CABIBBO (33, freier Mitarbeiter)

Spielt gerade: Etrian Odyssey 5 (3DS), Super Mario Odyssey (Switch)
Sieht gerade: Himouto! Umaru-chan R, House of Cards Season 5 und seinen alten Arbeitsplatz, den Lukas in Beschlag genommen hat.
Und sonst: Ich warte immer noch darauf, dass besagter Lukas mir mal ein Schnitzel Wiener Art macht und ich mit Katha endlich auf eine trashige 90er-Jahre Party gehen kann. Kuchen essen mit Chris steht außerdem ebenfalls noch auf dem Plan.

PHILIPP BADER (18, Praktikant)

Spielt gerade: Super Mario Odyssey (Switch), Sine Mora Ex (Switch)
Sieht gerade: Stranger Things Season 2
Liest gerade: Es (Stephen King)
Und sonst: Hachja, egal, wie viel Spaß die Arbeit doch macht, ein Urlaub ist doch immer sehr angenehm. Vor allem da in den nächsten Wochen eine wahre Spieleflut auf uns zurollt. Super Mario Odyssey, Fire Emblem Warriors, Pokémon Ultrasonne/Ultramond und auch Assassin's Creed: Origins auf anderen Systemen versprechen einen wunderbaren Spieleherbst.

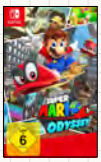
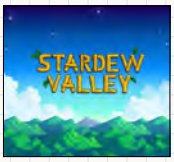
MEINUNGSMACHE
Die Geschmackspolizei

Lukas Schmid

Viktor Eippert

Katharina Reuss

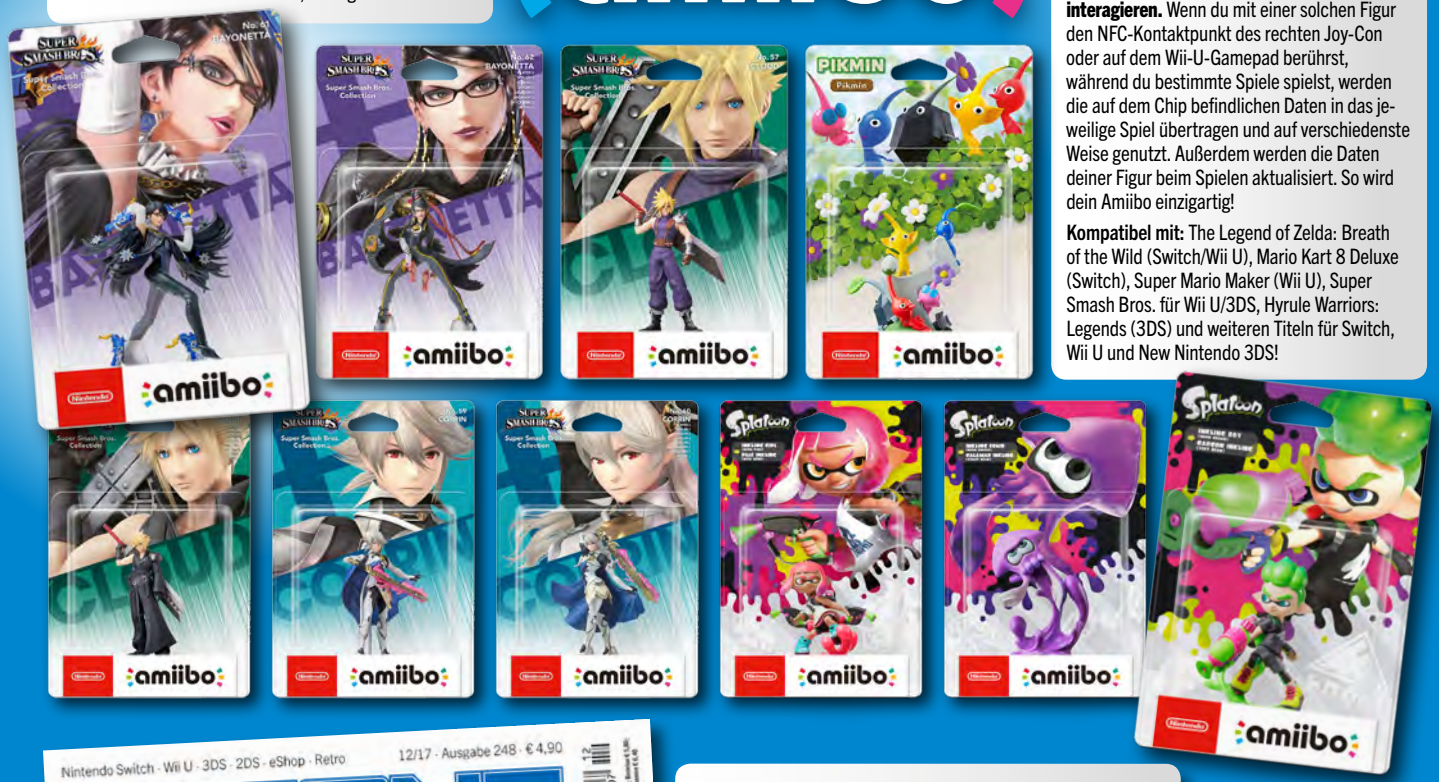
Johannes Gehrling

	Lukas Schmid	Viktor Eippert	Katharina Reuss	Johannes Gehrling
TOP-TITEL	Super Mario Odyssey	Super Mario Odyssey	Super Mario Odyssey	Super Mario Odyssey
FLOP-TITEL	–	Lego Ninjago TMVG	–	Lego Ninjago TMVG
 Super Mario Odyssey (Switch) ∅ Wertung: 9,5 // Test S. 38	So sehr in seinen Bann gezogen wie *Super Mario Galaxy 1+2*, *Super Mario 64* oder auch *Super Mario Sunshine* hat mich *Odyssey* nicht. Das ändert aber nix daran, dass es ein herausragend gutes Hüpf-Abenteuer geworden ist! **9**	Das letzte Mal, dass ich mich so schwergetan habe, ein Spiel wieder wegzulegen, war bei *Zelda: Breath of the Wild*. Das neue *Mario* ist einfach Spielfreude pur und so wahnsinnig charmant obendrein. Ganz großes Kino! **10**	Ich habe mich schon damals gefragt, wie Nintendo *Galaxy* toppen möchte. Geschafft haben sie das mit *Odyssey* tatsächlich nicht, Spaß macht der neue Teil der Serie trotzdem. Toll für den Feierabend. **9**	So hat mich schon seit Jahren kein Spiel mehr in seinen Bann gezogen, einfach Wahnsinn! Am ersten Wochenende habe ich es schon auf stolze 522 Monde gebracht. Das sagt wohl viel über die Qualität des Spiels aus, oder nicht? **10**
 Stardew Valley (Switch) ∅ Wertung: 9,0 // Test S. 44	Jesses! Da kommt einfach ein winziges Entwicklerteam daher und kreiert einfach mal mir nichts, dir nichts ein besseres *Harvest Moon*, als es den *Harvest Moon*-Machern seit vielen Jahren gelingt. Ja, dürfen die denn das? **9**	Ich habe bereits auf PS4 schlappe 60 Stunden in meine eigene Farm versenkt. Und wäre *Mario Odyssey* nicht gewesen, ich hätte es auf der Switch wahrscheinlich noch mal getan. Zumal ich es dann immer dabei hätte … **9**	Da sieht man mal, was passiert, wenn ein ambitioniertes Ein-Mann-Team ein Spiel programmiert, das nicht in erster Linie einem Publisher, sondern dem Urheber selbst gefallen soll. Völlig zu Recht ein riesiger Hit. **9**	*Stardew Valley* musste den Titel „Spiel des Monats" für mich nur ganz knapp an *Mario* abtreten. Ebenfalls ein Spiel, das mich über Wochen viel Schlaf und Freizeit gekostet hat. Doch meine Farm ist Belohnung genug! **9**
Etrian Odyssey 5: BTM (3DS) ∅ Wertung: 7,25 // Test S. 46	*Etrian Odyssey* war ja noch nie schlecht und auch dieser Ableger bringt wieder eine spannende Geschichte, sympathische Figuren und ansprechendes Gameplay mit sich. Nicht mein allerliebstes JRPG, aber sehr gut! **8**	Bei den *Etrian Odyssey*-Spielen gilt für mich weiterhin: Sie reizen mich durchaus, aber ich komme schon kaum mit den Spieleserien hinterher, bei denen ich zumindest ein paar Ableger gespielt habe. Irgendwann vielleicht. **8**	Ist mir momentan ein zu zeitaufwendiges Unterfangen. Auf dem 3DS spiele ich in letzter Zeit sowieso immer seltener, man kann die Switch schließlich auch ganz bequem einstecken und mitnehmen. **6**	Für meinen Geschmack zu japanisch (obwohl ich die japanische Kultur sehr zu schätzen weiß) und zu viel typisch japanisches Rollenspiel. Dann doch lieber ein typisch japanisches Jump & Run wie *Super Mario Odyssey*! **7**
Kirby Battle Royale (3DS) ∅ Wertung: 6,75 // Test S. 48	Joah, *Kirby* wieder mal, ne? Ich mag die rosa Knutschkugel wirklich gerne, in letzter Zeit fühle ich mich an neuen Spielen rund ums Dreamland aber etwas übersättigt. Das Spin-off trifft auch nur bedingt meinen Geschmack. **6**	Auf die Gefahr hin, ins gleiche Horn zu blasen wie die Kollegen, aber: Kirby geht halt immer. Dass die Entwickler auch mal neue Pfade mit der Knutschkugel beschreiten, finde ich zudem gut. **7**	Sicher nicht das anspruchsvollste Spielerlebnis aller Zeiten, aber ich mag den sympathischen Grafikstil und dass jeder *Kirby*-Titel mit einem anderen Kniff zu unterhalten weiß. Solide, niedlich, gut. **7**	*Kirby* macht mir immer Spaß, das ist eine Konstante in meinem Spielerleben. Langsam wird es aber Zeit für den endgültigen Sprung in die knackige HD-Welt. Bis das nächstes Frühjahr passiert, ist das hier auch okay. **7**
Lego Ninjago TMVG (Switch) ∅ Wertung: 4,75 // Test S. 52	Ach, *Lego* geht doch eigentlich immer! Trotz oder gerade wegen des sehr simplen Gameplays und wegen des guten Humors habe ich stets Spaß mit den Spielen. Lediglich die Lizenzvorlage interessiert mich diesmal gar nicht. **6**	Ich bin ein klarer Fan von Lego – als Bausteine und als Videospiele. Die *Ninjago*-Sets haben mich aber nie interessiert. Entsprechend juckt mich (das obendrein mäßige) Videospiel dazu ebenfalls nicht. **5**	Aus dem Alter bin ich raus, sowohl was die echten als auch die virtuellen Klötze betrifft. Dieses Spiel (mit anderem Kleid) habe ich bestimmt schon zehnmal erlebt. Danke, aber nein danke. **3**	Ich mag Lego (im realen Leben), ich mag manche der alten Lego-Spiele (im virtuellen Leben), ich mag aber leider weniger diese Filmumsetzung. Angesichts der aktuell vielen anderen tollen Spiele ist das aber halb so wild. **5**
Sine Mora Ex (Switch) ∅ Wertung: 7,25 // Test S. 53	Hui, ein bockschwerer Shooter klassischer Machart und dann auch noch mit einem echt schicken Grafikstil versehen! Da regt sich doch gleich mein Retro-Radar! Mal gucken, wie frustresistent ich heutzutage noch bin … **8**	Ein feines Shoot 'em Up mit interessanten neuen Ideen und guter Aufmachung? Da sage ich doch nicht nein. Zumal es im Vergleich zu vielen anderen Titeln fix durchgespielt ist. Manchmal ist das eben ein Vorteil! **7**	So ein Shoot 'em Up geht doch immer mal zwischendurch. Wer sich für das Genre interessiert, sollte zugreifen. Aber wieso sind die Farben denn so ausgewaschen? Die Konsole kann doch mehr … **7**	Sicher ein solides Spiel und für Fans von Genreklassikern wie *R-Type* sogar eine echte Empfehlung, für mich aber kein Titel, den ich allzu ausführlich spielen möchte. Immerhin: Das Gamedesign gefällt mir wirklich gut! **7**

Tolle Prämien im Shop!

NINTENDO AMiiBO

Jahresabo-Prämien – lieferbar, solange Vorrat reicht



Mit amiibo kannst du eine brandneue Möglichkeit entdecken, mit deinen Lieblings-Charakteren und Spielen von Nintendo zu interagieren. Wenn du mit einer solchen Figur den NFC-Kontaktpunkt des rechten Joy-Con oder auf dem Wii-U-Gamepad berührst, während du bestimmte Spiele spielst, werden die auf dem Chip befindlichen Daten in das jeweilige Spiel übertragen und auf verschiedenste Weise genutzt. Außerdem werden die Daten deiner Figur beim Spielen aktualisiert. So wird dein Amiibo einzigartig!

Kompatibel mit: The Legend of Zelda: Breath of the Wild (Switch/Wii U), Mario Kart 8 Deluxe (Switch), Super Mario Maker (Wii U), Super Smash Bros. für Wii U/3DS, Hyrule Warriors: Legends (3DS) und weiteren Titeln für Switch, Wii U und New Nintendo 3DS!

ABO? DESWEGEN:

- ✔ COOLE PRÄMIEN
- ✔ PREISVORTEILE
- ✔ VERSANDKOSTENFREI BEQUEM PER POST
- ✔ PÜNKTLICH & AKTUELL
- ✔ KEINE AUSGABE VERPASSEN!

shop.computec.de/nzone

Wann erscheint was? Dank der N-ZONE-Terminliste habt ihr den perfekten Überblick über die wichtigsten Neuerscheinungen für Switch, Wii U, 3DS und Mobile. Stand: 02. November 2017.

Nintendo Switch

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
Oktober 2017		
S. 64 Axiom Verge	Thomas Happ Games	05. Oktober 2017
eSHOP Earth Atlantis	Pixel Perfex	05. Oktober 2017
UPDATE eSHOP Elliot Quest	PlayEveryWare	20. Oktober 2017
Fire Emblem Warriors	Nintendo	20. Oktober 2017
Just Dance 2018	Ubisoft	26. Oktober 2017
UPDATE eSHOP Monopoly für Nintendo Switch	Ubisoft	31. Oktober 2017
NEU eSHOP Moon Hunters	Kitfox Games	26. Oktober 2017
NEU eSHOP Neon Chrome	10tons	12. Oktober 2017
Nights Of Azure 2: Bride Of The New Moon	Koei Tecmo	27. Oktober 2017
S. 66 eSHOP Oxenfree	Night School	05. Oktober 2017
NEU eSHOP Elliot Quest	PlayEveryWare	19. Oktober 2017
NEU eSHOP Perception	The Deep End Games	31. Oktober 2017
eSHOP Rogue Trooper Redux	Rebellion	17. Oktober 2017
S. 53 Sine Mora EX	THQ Nordic	10. Oktober 2017
NEU eSHOP Spelunker Party!	Square Enix	19. Oktober 2017
S. 44 eSHOP Stardew Valley	ConcernedApe	05. Oktober 2017
S. 38/72 Super Mario Odyssey	Nintendo	27. Oktober 2017
Syberia 1	Microids	20. Oktober 2017
S. 67 NEU eSHOP The Count Lucanor	Merge Games	18. Oktober 2017
NEU eSHOP The Flame In The Flood: Complete Ed.	Curve Digital	12. Oktober 2017
S. 52 The LEGO NINJAGO Movie Videogame	Warner Bros. Int.	20. Oktober 2017
NEU eSHOP The Mummy Demastered	WayForward	24. Oktober 2017
NEU eSHOP This is the Police	THQ Nordic	24. Oktober 2017
NEU eSHOP Time Recoil	10tons	26. Oktober 2017
eSHOP Tiny Barbarian DX	Nicalis	10. Oktober 2017
NEU Unbox: Newbie's Adventure	Merge Games	11. Oktober 2017
NEU eSHOP Wulverblade	Darkwind Media	12. Oktober 2017
November 2017		
NEU eSHOP Batman – The Telltale Series	Telltale Games	17. November 2017
NEU Cartoon Network: Battle Crashers	Maximum Games	14. November 2017
NEU eSHOP Chess Ultra	Ripstone Publishing	02. November 2017
UPDATE Doom	Bethesda	10. November 2017
L.A. Noire	Rockstar Games	14. November 2017
S. 50 Landwirtschafts-Simulator: Nintendo Sw. Ed.	Focus Home Intera.	07. November 2017
UPDATE Let's Sing 2018	Koch Media	24. November 2017
NEU eSHOP Lumo	Rising Star Games	16. November 2017
NEU Monster Jam: Crush It	Maximum Games	14. November 2017
NEU eSHOP Morphite	Blowfish Studios	02. November 2017
NEU MXGP3 – The Official Motocross Videogame	Milestone	14. November 2017
eSHOP Resident Evil Revelations	Capcom	28. November 2017
eSHOP Resident Evil Revelations 2	Capcom	28. November 2017
eSHOP Rime	Tequila Works	17. November 2017
UPDATE Rocket League (physisch später)	Psyonix	14. November 2017
Snipperclips Plus	Nintendo	10. November 2017
Sonic Forces	Sega	07. November 2017
NEU eSHOP Super Beat Sports	Harmonix	02. November 2017
S. 28 The Elder Scrolls 5: Skyrim	Bethesda	17. November 2017
Dezember 2017		
S. 16 Gear Club Unlimited	Micdroids	01. Dezember 2017
Xenoblade Chronicles 2	Monolith Soft	01. Dezember 2017
Weitere Ankündigungen		
AeternoBlade 2	Corecell Technology	Nicht bekannt
eSHOP Arena of Valor	Tencent Games	Winter 2017
Battle Chasers: Nightwar	THQ Nordic	2017
eSHOP Battle Chef Brigade	Trinket Studios	Winter 2017
eSHOP Bit Boy!! Arcade Deluxe	Bplus	2017
eSHOP Blacksad	Microids	Winter 2018
eSHOP Blade Strangers	Nicalis	Winter 2017
eSHOP Brawlout	Angry Mob Games	Winter 2017
UPDATE eSHOP Constructor	System 3	2017
eSHOP Cube Life: Survival HD	Cypronia	2017
eSHOP Dandara	Raw Fury	2017
Dragon Quest Builders	Square Enix	Frühjahr 2018
Dragon Quest Builders 2	Square Enix	Nicht bekannt
Dragon Quest X	Square Enix	Nicht bekannt
Dragon Quest XI	Square Enix	Nicht bekannt
Fe	EA Games	Frühjahr 2018
NEU eSHOP Fear Effect Sedna	Sushee	Frühjahr 2018
Fire Emblem	Nintendo	2018
eSHOP Flashback – Remastered Edition	Microids	Winter 2017
eSHOP Flipping Death	Zoink Games	Nicht bekannt
UPDATE Harvest Moon: Light of Hope	Rising Star Games	Frühling 2018
eSHOP Ira	Ore Creative	2017
eSHOP Ittle Dew 2+	Nicalis	Herbst 2017
Kirby Star Allies	Nintendo	Frühjahr 2018
Lego Marvel Super Heroes 2	Warner Bros. Interactive	Winter 2017
S. 16 Lost Sphear	Square Enix	23. Januar 2018
NEU eSHOP Mantis Burn Racing	VooFoo Games	2017
Metroid Prime 4	Nintendo	Nicht bekannt
eSHOP Monster Boy And The Cursed Kingdom	FDG Entertainment	2017
Monster Hunter XX: Nintendo Switch Version	Capcom	Nicht bekannt

Nintendo Switch (Fortsetzung)

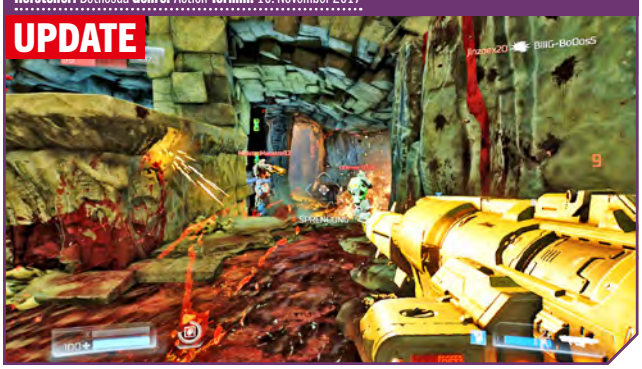
TITEL	HERSTELLER	TERMIN
NEU eSHOP Mutant Mudds Collection	Atooi	Winter 2017
UPDATE eSHOP Payday 2	505 Games	Winter 2017/2018
Penny-Punching Princess	NIS America	23. März 2018
eSHOP Pocket Rumble	Chucklefish Games	Nicht bekannt
eSHOP Poi	PolyKid	2017
Pokémon für Nintendo Switch	Nintendo	Nicht bekannt
Project Octopath Traveler	Square Enix	2018
eSHOP Putty Pals	Harmonious Games	2017
eSHOP Puzzlebox	Bplus	2017
UPDATE Real Farm	Soedesco	2018
Redout	Nicalis	2017
eSHOP Riptide GP: Renegade	Vector Unit	Nicht bekannt
eSHOP Rise: Race the Future	VD-Dev	Nicht bekannt
eSHOP Rive	Two Tribes	Nicht bekannt
eSHOP Runbow	HeadUp Games	2018
eSHOP Runner 3	Choice Provisions	Herbst 2017
eSHOP Shakedown: Hawaii	vBlank	2017
Shantae: Half-Genie Hero Ultimate Edition	PQube	2018
eSHOP Shaq-Fu: A Legend Reborn	Saber Interactive	Nicht bekannt
eSHOP Sky Of Azura	Sky Of Azura	Nicht bekannt
Starlink: Battle for Atlas	Ubisoft	Herbst 2018
Steep	Ubisoft	2017
eSHOP Steredenn	Pixelnest Studio	Nicht bekannt
UPDATE eSHOP Super Meat Boy Forever	Team Meat	2017
Syberia 2	Microids	Herbst 2017
Syberia 3	Microids	Frühjahr 2018
The Alliance Alive	Atlus	Frühjahr 2018
eSHOP The End Is Nigh	Nicalis	Herbst 2017
The Longest Five Minutes	NIS America	2018
NEU eSHOP Townsmen	HandyGames	2018
eSHOP Unruly Heroes	Magic Design Studios	2018
Wolfenstein 2: The New Colossus	Bethesda	2018
eSHOP World to the West	Rain Games	2017
eSHOP Worms W.M.D.	Team 17	Winter 2017
WWE 2K18	2K Games	Herbst 2017
Yooka-Laylee	Team 17	2017
Yoshi für Nintendo Switch	Nintendo	2018

Wii U

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
Oktober 2017		
eSHOP Double Dungeons (VC)	Extreme	05. Oktober 2017
NEU eSHOP Eba & Egg: A Hatch Trip	Daniel Morais	12. Oktober 2017
Just Dance 2018	Ubisoft	26. Oktober 2017
NEU eSHOP Legend of Hero Tonma	Irem	12. Oktober 2017
NEU eSHOP Motoroader (VC)	Extreme	12. Oktober 2017
NEU eSHOP Swap Blocks	WizByte Games	19. Oktober 2017
eSHOP Völgarr the Viking	Crazy Viking	05. Oktober 2017
Weitere Ankündigungen		
eSHOP The Unlikely Legend of Rusty Pub	Gory Detail	2017
eSHOP World to the West	Rain Games	2017

DOOM (SWITCH)

Hersteller: Bethesda **Genre:** Action **Termin:** 10. November 2017



(New) 3DS

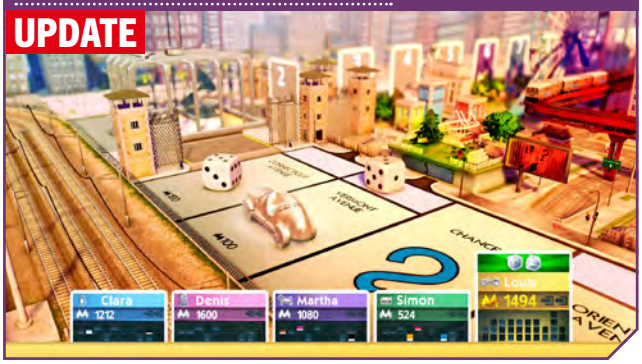
TITEL	HERSTELLER	TERMIN
Oktober 2017		
UPDATE eSHOP Creeping Terror	Aksys Games	31. Oktober 2017
Culdcept Revolt	NIS America	05. Oktober 2017
eSHOP Etrian Odyssey 5: Beyond the Myth	Deep Silver	17. Oktober 2017
S. 51 Fire Emblem Warriors	Nintendo	20. Oktober 2017
NEU eSHOP Halloween Night Archery	Petite Games	26. Oktober 2017
Layton's Mystery Journey: K. u. d. V. d. M.	Level-5	06. Oktober 2017
Mario & Luigi: Superstar Saga + Bowsers Schergen	Nintendo	06. Oktober 2017
NEU eSHOP Physical Contact: 2048	Collavier	12. Oktober 2017
NEU eSHOP Physical Contact: Picture Place	Collavier	12. Oktober 2017
NEU eSHOP Physical Contact: Speed	Collavier	12. Oktober 2017
Story of Seasons: Trio of Towns	Marvelous	13. Oktober 2017
eSHOP Symphony of Eternity	Kemco	05. Oktober 2017
NEU eSHOP Worcle Worlds	Lightwood Games	26. Oktober 2017
November 2017		
Apollo Justice: Ace Attorney	Capcom	November 2017
S. 46 Etrian Odyssey 5: Beyond the Myth (Retail)	Deep Silver	03. November 2017
NEU eSHOP Frutakia 2	Crazysoft	02. November 2017
NEU eSHOP Galaxy Blaster Code Red	RCMADIAX	02. November 2017
S. 48 Kirby Battle Royale	Nintendo	03. November 2017
New Style Boutique 3: Styling Star	Nintendo	24. November 2017
NEU eSHOP Phil's Epic Fill-a-Pix Adventure	Lightwood Games	02. November 2017
S. 12 Pokémon Ultrasonne & Ultramond	Nintendo	17. November 2017
Weitere Ankündigungen		
eSHOP Antipole DX	Saturnine Games	2017
Cube Creator DX	Arc System Works	Nicht bekannt
eSHOP Dragon Fantasy	The Muteki Corporation	2017
Dragon Quest Monsters: Joker 3 Professional	Square Enix	Nicht bekannt
Dragon Quest XI	Square Enix	Nicht bekannt
eSHOP Drancia Saga	Circle Entertainment	Nicht bekannt
Etrian Mystery Dungeon 2	Atlus	Nicht bekannt
eSHOP Forma.8	MixedBag	Nicht bekannt
eSHOP Great Detective Pikachu	Nintendo	Nicht bekannt
eSHOP Grinsia	Nicalis	2017
UPDATE Mario Party: The Top 100	Nintendo	05. Januar 2018
Mighty No. 9	Comcept	2017
eSHOP Minecraft: New Nintendo 3DS Edition	Mojang	2017
eSHOP Mutant Mudds 2	Renegade Kid	2017
eSHOP Mixed Messages	Activision	2017
Monster Hunter XX	Capcom	Nicht bekannt
Omori	Omocat	Nicht bekannt
Puzzle & Dragons X	GungHo Online Ent.	Nicht bekannt
Radiant Historia: Perfect Chronology	Deep Silver	Frühjahr 2018
Rise: Race the Future	VD-Dev	2017
eSHOP Shakedown Hawaii	vBlank	2017
Shin Megami Tensei: Strange Journey Redux	Deep Silver	Frühjahr 2018
eSHOP Spheroids	Eclipse Games	2017
eSHOP Strike Force Foxx	Big John Games	2017
Sushi Striker: The Way of Sushido	Nintendo	2018
eSHOP Swords & Soldiers 3D	Circle Entertainment	2017
The Great Ace Attorney	Capcom	Nicht bekannt
eSHOP The Unlikely Legend of Rusty Pub	Glory Detail	2017
eSHOP Warlock's Tower	Midipixel Studio	2017
eSHOP Whoa Dave!	Gaijin Games	2017
Yu-Gi-Oh! Saikyo	Konami	2017

Mobile

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
2017		
S. 20 UPDATE Animal Crossing: Pocket Camp	Nintendo	November 2017
PokéLand	The Pokémon Company	Nicht bekannt
UPDATE The Legend of Zelda	Nintendo	2017/2018

MONOPOLY FÜR NINTENDO SWITCH (SWITCH)

Hersteller: Ubisoft **Genre:** Geschicklichkeit **Termin:** 31. Oktober 2017



ANIMAL CROSSING: POCKET CAMP (MOBILE)

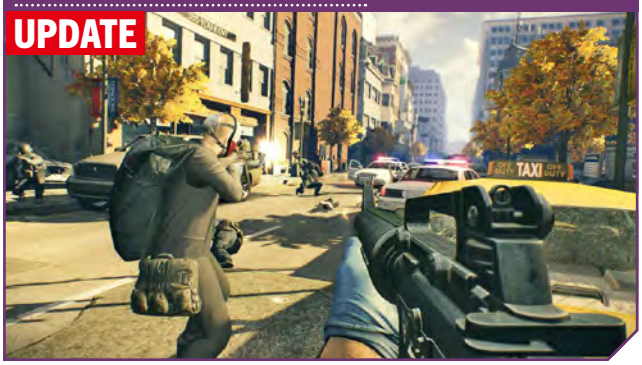
Hersteller: Nintendo **Genre:** Simulation **Termin:** November 2017

BATMAN – THE TELLTALE SERIES (SWITCH)

Hersteller: Telltale Games **Genre:** Geschicklichkeit **Termin:** 17. November 2017

PAYDAY 2 (SWITCH)

Hersteller: 505 Games **Genre:** Action **Termin:** Winter 2017/2018



Switch

THE ELDER SCROLLS 5 SKYRIM

Rollenspiel Ihr habt die nächsten Monate Zeit? Sehr gut, dann bucht euren Winterurlaub in Himmelsrand, dem faszinierenden Schauplatz von *The Elder Scrolls 5: Skyrim*.

VORTEST

Wieso kein finaler Test?

Die Testversion erreichte die Redaktion nicht rechtzeitig, wir konnten das fertige Spiel aber einen ganzen Tag bei Bethesda auf Switch spielen, jedoch keine eigenen Screenshots erstellen. Die Bilder sind daher vom Hersteller.

Offene Spielwelten sind ein Trend, dem man sich heutzutage kaum entziehen kann. Zu den Vorvätern des Genres zählt die *Elder Scrolls*-Reihe, die spätestens mit *Morrowind*, dem dritten Teil der Saga, Hobbyzauberer und Freizeitbarbaren mit schier unzähligen Möglichkeiten und Freiheit ins ferne Tamriel lockte. *Skyrim* war 2011 ein riesiger Erfolg, auch Jahre nach der Veröffentlichung besiedeln zig Abenteurer das nur auf den ersten Blick unwirtliche Reich Himmelsrand. Zum ersten Mal seit Bestehen der Reihe dürfen heute, sechs Jahre nach dem Release, Nintendo-Spieler den gehörnten Helm aufsetzen und zum Dovahkiin werden. Bei einem Besuch bei Publisher Bethesda haben wir uns *The Elder Scrolls 5* genau angesehen. Wie macht sich das durch und durch westliche Rollenspiel im Vergleich zu einem *The Legend of Zelda: Breath of the Wild*, und wie funktioniert die Steuerung per Bewegungssensor? Unser Reisebericht aus Himmelsrand!

Die Drachen sind zurück! Die fliegenden Bestien suchen Himmelsrand heim. Nur ihr könnt das Reich retten!

Frei zu sein, bedarf es wenig

Anders als etwa bei einem *Zelda* ist euer Charakter ein völlig unbeschriebenes Blatt – Name, Geschlecht, Aussehen, Stimme liegen in eurer Hand – und die Rollenspielelemente sind viel deutlicher ausgeprägt. Der Beginn eures Abenteuers im hohen Norden ist auf jeden Fall ziemlich aufregend: Als vermeintlicher Angehöriger der Rebellen sollt ihr auf Befehl des Kaisers gehenkt werden! Doch das Schicksal hat andere Pläne und lässt euch geflügelte Fluchthilfe zukommen – mehr wollen wir an dieser Stelle nicht verraten. Während der ersten, turbulenten Minuten erlernt ihr die wichtigsten Manöver des RPGs und erstellt eure Spielfigur. Bei zehn unterschiedlichen Rassen sowie einem potenten Editor kann das durchaus eine Weile in Anspruch nehmen! Manche der Rassen sind menschlich, die magiebegabten Bretonen etwa, manche animalisch. Die samtpfotigen Katzenwesen Khajiit haben ein angeborenes Schleichtalent, die Orks zeichnen sich durch körperliche Stärke aus. Diese grundlegenden Unterschiede wirken sich auf eure Charakterwerte aus, Dunkelelfen zum Beispiel starten mit einem Punktebonus auf dem Wert für Zerstörungszauber, also magische Angriffe, die Schaden beim Gegner anrichten. Von diesen Vorgaben müsst und sollt ihr euch aber nicht einschränken lassen, durch das klassenlose Levelsystem ist ein auf Fernkampf spezialisierter Nordmann genauso denkbar wie ein Hochelf in Plattenrüstung. Allerdings gilt es zu beachten, dass die Gesellschaft in Himmelsrand, zerrissen von einem Bürgerkrieg, teilweise recht xenophobe Ansichten hat. Verkörpert ihr einen Nord, also einen Einwohner von Skyrim, werdet ihr freundlicher begrüßt und erhaltet beim Handeln bessere Konditionen als ein argonischer Echsenmensch – es sei denn, ihr investiert in Charisma, Überredungskunst und Handelsgeschick und freut euch dann über Freundschaftsrabatte sowie heitere Gesichter, wohin ihr blickt. Allerdings solltet ihr beachten, dass ihr, ganz wie im echten Leben, eine Fertigkeit nur dann verbessern könnt, wenn ihr sie auch einsetzt. Mit durch den Levelaufstieg gewonnenen Talentpunkten erkauft ihr euch praktische, neue Fertigkeiten. Jede Fähigkeit, sei es Bogenschießen oder Alchemie, weist einen eigenen Talentbaum auf. Zusätzlich dazu verteilt ihr mit jeden Level Punkte in die Standardwerte Ausdauer, Gesundheit und Magie.

Nichts für Arachnophobe: Üblicherweise spielt man *The Elder Scrolls* aus der Egoperspektive.

Drachengeboren

Aber ist ein zu hohes Maß an Freiheit nicht anstrengend? Keine Sorge, zum einen habt ihr ein ausführliches Questtagebuch und nützliche Markierungsoptionen auf der Karte, zum anderen gibt es die Hauptstory, die euch gut gerne 30 Stunden lang unterhält – ohne jegliche Nebenbeschäftigung, wohlgemerkt – und die die Saga vom sogenannten Drachenblut erzählt. Bei die-

Auch heute noch wunderschön: Die Wolken, Himmel und Berge sind ein Augenschmaus. Der feuerspeiende Drache natürlich auch!

ser von Legenden umwobenen Gestalt handelt es sich um niemand anderen als euch! Eure Aufgabe ist es, einen riesigen Drachen, Weltenfresser Alduin, zu töten. Doch bis ihr das Zeug dazu habt, müsst ihr erst einmal euer Schicksal erkennen, die alte Drachenmagie und -sprache erlernen sowie euch all den Widrigkeiten stellen, die das zersplitterte Land für euch bereithält. Ihr könnt Alduin aber genauso gut Alduin sein lassen und euer Schicksal selbst in die Hand nehmen. Hügelgräber voller wandelnder Untoter und unglaublicher Schätze warten darauf, geplündert zu werden, Gilden buhlen um Mitglieder, Werwölfe und Vampire lauern im Dunkel, ihr könnt euch einer der beiden herrschenden Fraktionen in Himmelsrand anschließen und somit gar den Ausgang des Bürgerkrieges beeinflussen. Ihr könnt Säbelzahntiger jagen, Geister bannen, Riesen den Mammutkäse klauen, Morde begehen, euer eigenes Haus beziehen und einrichten (die Inhalte aller bisher erschienenen Zusatzinhalte sind in der Switch-Version bereits inbegriffen, darunter ebenfalls die kuschelige Eigenheim-Erweiterung *Hearthfire*), heiraten, Schlüssel aus Taschen stibitzen, Berggipfel erklimmen, Tränke brauen, Mahlzeiten kochen, Drachen reiten, euch mit den gottähnlichen Daedra-Fürsten anlegen, Waffen und Rüstung schmieden und noch so viel mehr.

Das erste Mal in Tamriel

Solltet ihr mit der Geschichte der Saga sowie den Vorgängern noch nicht vertraut sein, so schmälert das euren Spaß in der nördlichen Provinz von Tamriel keineswegs. Natürlich gibt es Verbindungen zu den Vorgängern *Oblivion* und *Morrowind* – zum Beispiel könnt ihr erneut die Insel Solstheim erkunden, die im dritten Teil per Add-on hinzugefügt wurde –, aber *Skyrim* steht komplett für sich selbst und dank eines ausführlichen, im Spiel enthaltenen Almanachs könnt ihr etwaige Fragezeichen ganz ohne Probleme ausräumen. Durch mehrere Schwierigkeitsgrade und unglaubliche Freiheit bei der Charakterentwicklung sowie den Entscheidungsmöglichkeiten passt sich das Rollenspiel ganz euren Vorlieben an. Jedes einzelne der zahlreichen Elemente im Abenteuer wird gut erklärt und so fällt es einem leicht, in das Leben im hohen Norden einzutauchen. Der Sog und die Faszination von Himmelsrand lassen die Zeit wie im Fluge vergehen; da möchte man nur schnell nachschauen, was in der Höhle ums Eck lauert, und drei Stunden später habt ihr einen Banditenstamm ausgelöscht, ein magisches Schwert

Jede Stadt weist einen anderen Architekturstil auf. Rifton ist auf Stelzen gebaut und die Häuser sind durch Holzstege miteinander verbunden.

Orks haben eine Neigung zum Nahkampf und tragen gerne schwere Rüstung. Das heißt aber nicht, dass ihr euren Ork-Charakter so spielen müsst!

geborgen und euren Charakter um eine Stufe verbessert. Klar, heutzutage sind die Ansprüche an die von Videospielen erzählten Geschichten gestiegen und mit der Questqualität eines *The Witcher 3* kann *Skyrim* alles in allem betrachtet nicht mithalten – doch diese spezielle Konkurrenz ist auf der Switch erstens außen vor und zweitens bedeutet dies nicht, dass ihr mit einer Masse langweiliger Sammelaufgaben im Stile von „Erschlage zehn Wölfe" zu Tode gelangweilt werdet.

Ihr braucht keine Waffen, um zu kämpfen. Magier wehren und schützen sich mit diversen Zaubersprüchen.

Deuten, schießen, schlagen

Nun zu den Besonderheiten der Switch-Fassung: Wie in *Breath of the Wild* habt ihr die Möglichkeit, mit Bewegungskontrolle zu zielen, wenn ihr Fernkampfwaffen oder Zauber einsetzt. Das funktioniert besser und präziser als man im ersten Moment vermutet – bald nutzt man diese Art der Steuerung ganz intuitiv. Im Nahkampf besteht ebenfalls die Möglichkeit, das Geschehen mit Gesten zu kontrollieren, hier registriert die Konsole aber nicht immer genau, ob ihr einen schweren oder leichten Schlag einsetzen möchtet. Da bietet sich die klassische Steuerung an, die wenig überraschend hervorragend funktioniert und schnell erlernt ist. Üblicherweise werden die *TES*-RPGs aus der Egoperspektive gespielt, wer möchte, darf aber auch in Third-Person-Perspektive Himmelsrand erkunden. Wenn ihr euch dafür entscheidet, fallen die wortwörtlich in die Jahre gekommenen Animationen der Spielfigur auf. Im Gegenzug stechen in der Egoperspektive die leicht angestaubten Texturen stärker ins Auge. Trotz leichter Alterserscheinungen ist *Skyrim* aber nach wie vor ein absolut stimmungsvolles Spiel mit herausragender Abenteueratmosphäre und einer extrem lebendigen Spielwelt: Lachse schwimmen durch kristallklare Bäche, Schneehasen hoppeln durch das Unterholz, Drachen gleiten durch den sternenbesetzten Nachthimmel. Gerade im portablen Betrieb macht die Optik eine ganze Menge her. Ein Spiel in der Größenordnung von *Skyrim* ist auch Jahre nach Release nicht bugfrei, während unserer Spielsession kam es aber zu keinem Absturz oder anderen schwerwiegenden Problemen. Sollte das Herz in eurer Brust auch nur ein bisschen für Rollenspiele und offene Welten schlagen, dann solltet ihr die Switch-Fassung von *The Elder Scrolls 5: Skyrim* besser gestern als heute auf eurem Einkaufszettel verewigen. Gerade wenn ihr Hyrule schon von vorne bis hinten abgegrast habt und euren Entdeckergeist auf ein ganz neues Stück Fantasyreich richten wollt, wird *Skyrim* euch die düsteren Winterstunden versüßen – egal, ob dick in die Decke auf dem Sofa eingewickelt oder an der frischen Luft, wenn ihr draußen unterwegs seid. **Katharina Reuß**

In Himmelsrand kann es jederzeit passieren, dass plötzlich ein Drache ein Dorf angreift. Mischt ihr euch ein?

MEINUNG
Katharina Reuß

„Ich bin treuer Tourist und kehre immer wieder gerne nach Tamriel zurück!"

Meine *TES*-„Karriere" startete mit *Morrowind*, das liegt nun schon 15 Jahre zurück. Dagegen wirkt *Skyrim* mit seinen sechs Jahren auf dem Buckel fast wie neu! Nein, keine Sorge. Ihr werdet euch gewiss nicht mit Ekel von eurer Switch abwenden, wenn ihr den fünften Teil der Saga zum ersten Mal erblickt. Denn auch wenn Texturen und Co. vielleicht nicht auf dem aktuellsten Stand sind, die Atmosphäre ist nach wie vor unvergleichlich intensiv und ihr werdet sofort verstehen, wieso der fünfte Teil der Saga ein massiver Hit war und das Open-World-Genre nachhaltig prägte. Und wenn ihr *Skyrim* schon in- und auswendig kennt? Dann fällt es mir schwerer, die Switch-Ausgabe zu empfehlen, allerdings könnt ihr sie zum ersten Mal mitnehmen und unterwegs spielen!

The Elder Scrolls 5: Skyrim

Termin: 17. November 2017
Hersteller: Bethesda
Entwickler: Bethesda
USK-Freigabe: ab 16 Jahren
Preis: ca. 60 Euro

PRO / CONTRA

- ++ Faszinierende, lebendige Spielwelt
- ++ Viel Freiheit beim Spielen
- ++ Stolzer Umfang
- + Alle Erweiterungen enthalten
- + Für Neulinge gut geeignet
- + Fernkampf per Bewegungssteuerung funktioniert gut
- − Bewegungssteuerung beim Nahkampf ist manchmal ungenau
- −− Technik angestaubt

VORLÄUFIGE WERTUNG

84-88

THE ELDER SCROLLS

VOM ÜBERRASCHUNGS-ERFOLG ZUM WELTRUHM

Wir blicken auf über zwei Jahrzehnte Spielerfahrung der *Skyrim*-Macher zurück.

Schon über dreiundzwanzig Jahre ist es her, dass The Elder Scrolls – die „Schriften der Weisen" – sich im Jahre 1994 mit *Arena* öffneten, um Rollenspieler am PC mit Floppy Disk und Pixelgrafik in die Fantasywelt Tamriel zu entführen. Es war der Auftakt einer großartigen Rollenspielreihe und zugleich der wohl wichtigste Schritt für den damals noch kleinen Hersteller Bethesda Softworks. Firmengründer Christopher Weaver, Amerikaner mit Abschluss in Japanisch und Computerwissenschaften, staunte sicher nicht schlecht, als schon kurz nach Veröffentlichung von *Arena* die wenigen Tausend produzierten Spielexemplare restlos verkauft waren. Schließlich mussten sogar mehrere Hunderttausend Stück nachproduziert werden, so groß war die Nachfrage. Zum ursprünglich als schlichtes 3D-Action-Gladiator-Spiel geplanten *Arena* kamen bei der Entwicklung immer mehr questbasierte Inhalte hinzu und es entstand am Ende ein waschechtes Rollenspiel, angesiedelt in einer mehr als sechs Millionen Quadratkilometer großen Welt. Zufallsgeneriert und frei erkundbar, gespickt mit Städten, NPCs, Monstern und Hunderten Dungeons. Die Welt von *Arena* erkundete man in Ego-Perspektive und das direkte, aktive Kampfsystem sorgte für Spannung. Dazu gab es Tag-Nacht-Wechsel, sogar Tagesabläufe wurden simuliert. Händler schlossen abends ihre Läden, zogen sich in ihre Häuser zurück. Wer sich „nur" der Hauptquest widmete, durfte sich in siebzehn von Hand designten Dungeons austoben. Sicher sind es all diese Features zusammengenommen, die seinerzeit den Startschuss

„Wir wollen das bestmögliche Solospielerlebnis bieten."

Todd Howard, Game Director bei Bethesda

► Weiter auf S. 35

ABENTEUER TOTAL: DIE SPIELE DER THE-ELDER-SCROLLS-REIHE

Die riesige Fantasywelt Tamriel ist Heimat der Rollenspielreihe aus dem Hause Bethesda. Im MMORPG *The Elder Scrolls: Online* kann man sogar den ganzen Kontinent bereisen.

The Elder Scrolls: Arena
Das ursprünglich als Gladiatorenspiel geplante *Arena* wandelte sich zum Rollenspiel. Ganze 9.000 Exemplare umfasste die Erstauflage 1994, doch Bethesda musste mehrere Hunderttausend Spiele nachproduzieren, denn die Nachfrage war riesig.

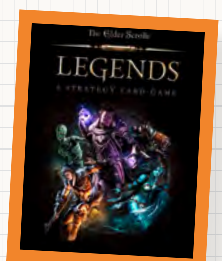
The Elder Scrolls 5: Skyrim
Am 11.11.2011 startete planmäßig der fünfte Teil der Reihe und steht nach wie vor bei vielen Spielern ganz hoch in der Gunst. Vor allem die beeindruckenden Drachenkämpfe sind großartig inszeniert. Mit *Dawnguard* erschien 2012 der erste DLC, der zweite Mini-DLC *Hearthfire* bot nur wenig neuen Content, *Dragonborn* dagegen eine ganze Menge.

Daggerfall: Die Schriften der Weisen
Mit einer Spielfläche doppelt so groß wie Großbritannien, 5.000 Dörfern und 750.000 NPCs bot *Daggerfall* 1996 eine gigantische Welt – allerdings mit unzähligen Bugs, was ihm den Spitznamen „Buggerfall" einbrachte.

The Elder Scrolls 3: Morrowind
2002 war ein gutes Jahr für *Elder Scrolls*-Spieler, denn mit *Morrowind* fand Bethesda zur alten Stärke der Reihe zurück. Vor allem der dem Spiel beiliegende Editor sorgt für unglaublich viel Questnachschub seitens der Community. Bethesda selbst veröffentlichte mit *Tribunal* und *Bloodmoon* zwei sehr gute Add-ons zu *Morrowind*.

TES Adventures: Redguard
Technisch bot das Action-Adventure 1998 mit flotter 3dfx-Grafik einen hübschen Anblick. Doch die vielen Hüpfeinlagen im Spiel vergraulten viele eingefleischte *Elder Scrolls*-Fans, die sich lieber ein waschechtes Rollenspiel gewünscht hätten.

The Elder Scrolls 4: Oblivion
Großartige Quests, tolles Gameplay: 2006 jubelten Rollenspieler über den vierten Teil – und tun es noch heute, zumindest auf dem PC. Mod-Unterstützung sei Dank.



The Elder Scrolls: Legends
Das kostenlose, virtuelle Kartenspiel ist der frischeste Ableger der *Elder Scrolls*-Saga. Mit unzähligen Deckbauoptionen kommen Strategen voll auf ihre Kosten.

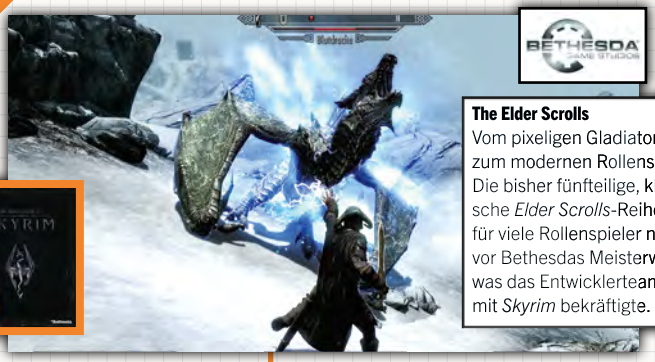
The Elder Scrolls: Online
Zum ersten Mal versucht sich Bethesda an einem Online-Rollenspiel. Fans der Einzelspielerserie fürchteten um ihr „Baby" – dabei vereint das Ergebnis die besten Seiten von MMORPG-Titeln sowie die Faszination der *TES*-Einzelspielerabenteuer.

An Elder Scrolls Legend: Battlespire
Als 1997 *Battlespire* auf den Markt kam, zeigten sich die Spieler enttäuscht. Ursprünglich als Add-on für *Daggerfall* geplant, mutierte das Spiel zu einem eigenständigen, lieblosen Action-Ableger, der obendrein noch mit zahllosen Bugs verseucht war. Immerhin gab es einen kooperativen Mehrspielermodus.

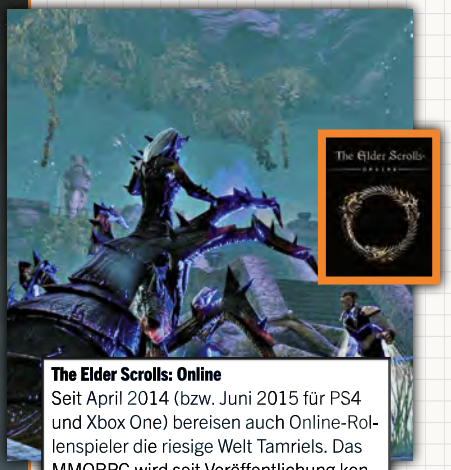
BETHESDA: EIN ÜBERBLICK

Spiele entwickeln und vermarkten – Bethesda macht beides: Ein Überblick über die wichtigsten Spiele der Firma.

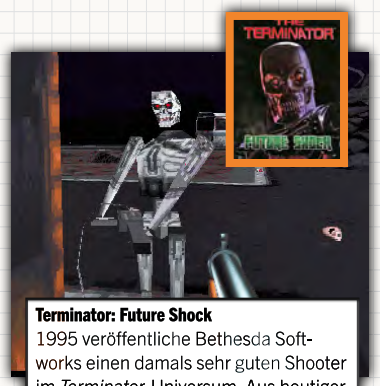
Unter dem Dach des Medienkonzerns Zenimax Media veröffentlicht Bethesda Softworks seit Jahren gute Spiele. Das firmeninterne Entwicklerteam Bethesda Game Studios schuf die Hits *Fallout 3 & 4*, *Morrowind*, *Oblivion* und Skyrim. Auch externe Studios wie etwa id Software (*Doom*) oder Arkane Studios (*Dishonored*-Reihe) arbeiten für Bethesda Softworks.



The Elder Scrolls
Vom pixeligen Gladiatorenspiel zum modernen Rollenspielhit: Die bisher fünfteilige, klassische *Elder Scrolls*-Reihe stellt für viele Rollenspieler nach wie vor Bethesdas Meisterwerk dar, was das Entwicklerteam zuletzt mit *Skyrim* bekräftigte.



The Elder Scrolls: Online
Seit April 2014 (bzw. Juni 2015 für PS4 und Xbox One) bereisen auch Online-Rollenspieler die riesige Welt Tamriels. Das MMORPG wird seit Veröffentlichung kontinuierlich um neue Inhalte erweitert.



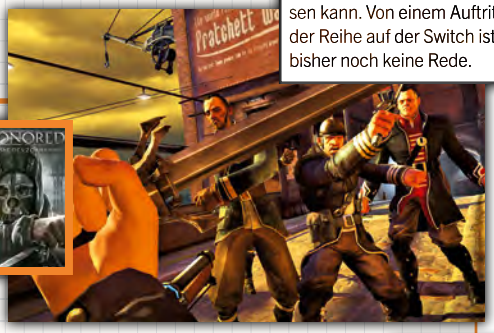
Terminator: Future Shock
1995 veröffentliche Bethesda Softworks einen damals sehr guten Shooter im *Terminator*-Universum. Aus heutiger Sicht mit bescheidener Grafik.

Gridiron!
Bevor sich Bethesda epischen Rollenspielen widmete, erschuf es in den Achtzigerjahren zunächst Sportspiele, etwa 1986 die Football-Simulation *Gridiron!*, die als Urvater der *John Madden Football*-Reihe gilt.

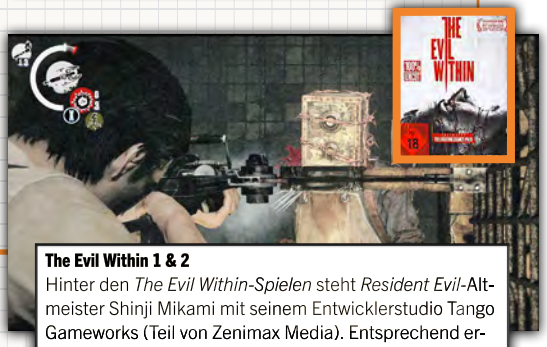
Bethesda®

Fallout 3 & 4
Anhänger der 2D-Vorgänger der postapokalyptischen Rollenspielreihe waren zunächst skeptisch, ob denn die taktischen Kämpfe auch in 3D funktionieren würden. Bethesda räumte mit den Zweifeln auf – *Fallout 3* gilt bis heute als wahrer Dauerbrenner und *Fallout 4* setzte noch einige neue Features drauf.

Dishonored 1& 2
Die beiden düsteren Schleich-Shooter heimsten weltweit tolle Wertungen ein und bestechen unter anderem durch eine hohe spielerische Freiheit, mit der man die Missionen lösen kann. Von einem Auftritt der Reihe auf der Switch ist bisher noch keine Rede.



Doom
Das id-Team ist seit jeher für brutale und schnelle Action bekannt. Das machte auch das 2016 veröffentlichte *Doom* sehr deutlich, das als Reboot für die altehrwürdige Baller-Serie fungierte und die kompromislose Action in ein modernes Technikgewand packte. Mit dem Release am 10. November 2017 ist *Doom* zudem das erste Spiel, das Bethesda seit 2009 auf einer Nintendo-Konsole veröffentlichte!



The Evil Within 1 & 2
Hinter den *The Evil Within*-Spielen steht *Resident Evil*-Altmeister Shinji Mikami mit seinem Entwicklerstudio Tango Gameworks (Teil von Zenimax Media). Entsprechend erwartet euch hier atmosphärischer Survival Horror.

◀ In *Oblivion*, dem vierten Teil der *The Elder Scrolls*-Reihe, führte der Weg des Helden in eine Welt voller Dämonen und mystischer Kreaturen.

▶ *The Elder Scrolls 5: Skyrim* bietet eine großartige Atmosphäre und packende Echtzeitkämpfe, wie hier gegen einen wilden Höhlenbären. Höhepunkte stellen die Kämpfe gegen die Drachen dar!

für ein großartiges Solospielerlebnis bildeten, das sich durch sämtliche *Elder Scrolls*-Spiele zieht. Dabei kam *Arena* alles andere als bugfrei auf den Markt und von Einsteigerfreundlichkeit konnte keine Rede sein. Selbst Ken Rolston, Bethesdas Lead Designer für *The Elder Scrolls 3: Morrowind*, erzählte in einem Interview, dass er *Arena* mindestens zwanzig Mal zu spielen begonnen hatte und es trotzdem lediglich aus dem ersten Dungeon lebend herausschaffte.

Mr. Elder Scrolls

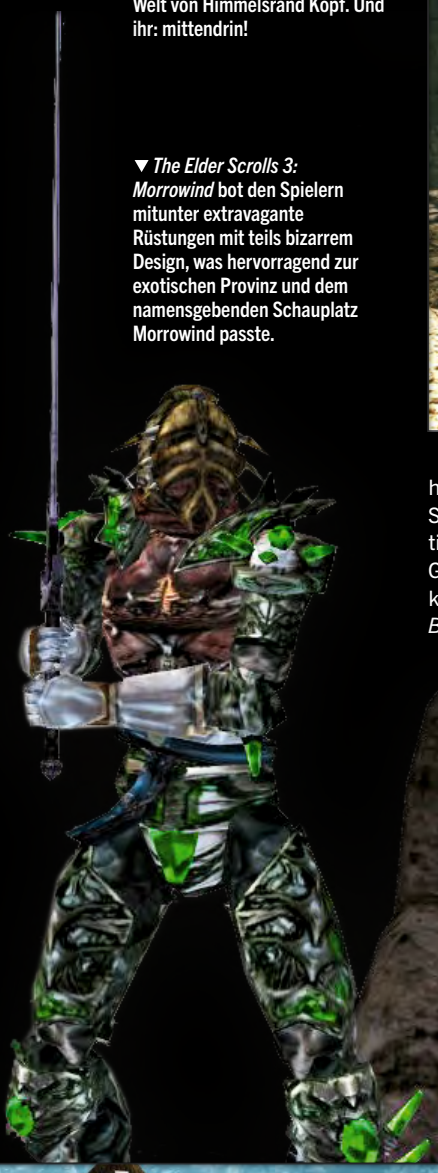
Den wohl größten Einfluss auf die Weiterentwicklung der Rollenspielreihe hatte und hat Todd Howard alias „Mr. Elder Scrolls", wie er bei Bethesda gern genannt wird. 1994 werkelte Howard aber noch am gelungenen Ego-Shooter *Terminator Future Shock*. Sein Einstieg in die Rollenspielwelt begann mit der Entwicklung von *Daggerfall: Die Schriften der Weisen*, dem zweiten *Elder Scrolls*-Spiel. Gigantomanie dürfte der treffende Ausdruck für das Projekt sein. Als *Daggerfall* 1996 erschien, bot es ein Spielareal größer als die Fläche von Großbritannien, völlige Freiheit, die Welt zu erkunden, ein politisches Netzwerk aus Gilden und Fraktionen und vieles mehr – leider auch eine Vielzahl an Bugs. Trotzdem zeigte die Weiterentwicklung der Rollenspielreihe, wie viel Potenzial darin steckte. Unsere Schwesterzeitschrift PC Games trug dem trotz der Bugs enormen Spielspaß Rechnung und vergab eine Wertung von 87 % in der Ausgabe 12/96. Zwei Jahre nach *Daggerfall* erschien das Action-Adventure *Redguard*, ein technisch versierter, aber spielerisch nicht überzeugender Titel, den die Fans eher links liegen ließen.

Durchbruch mit Teil 3

Umso erfolgreicher war die Rückkehr in die Welt der Rollenspiele, als 2002 *The Elder Scrolls 3: Morrowind* erschien. Ebenfalls unter der Federführung von Todd Howard entstanden, bot *Morrowind* wieder all die typischen Inhalte, die *Elder Scrolls*-Fans seit *Arena* liebten. Eine Neuerung, die sich bis heute bezahlt macht, war das dem Spiel beigefügte Construction-Set, ein mächtiges Editor-Tool, das von den Fans begeistert aufgenommen wurde. Bis heute werkeln Modder an zusätzlichen Inhalten für das technisch inzwischen antiquierte *Morrowind*. Nicht wenige *Elder Scrolls*-Spieler bezeichnen *Morrowind* bis heute als das beste Spiel der Serie. Auch unsere Kollegen bei der PC Games sahen das so, eine Wertung von 91 % zeigt deutlich, dass es sich bei *Morrowind* um ein echtes Meisterwerk handelt. Bethesda ließ sich ebenfalls nicht lumpen und versorgte die spielhungrigen Fans mit zwei gelungenen Add-ons. In *Tribunal*, dem ersten Expansion-Pack, war man

▶ Die sogenannten Falmer sind Elfen, die sich in das Innere der Erde zurückgezogen haben und dort leben. Deshalb sehen sie sehr schlecht.

▶ Frisch geröstet: Mit der Ankunft der Drachen steht die Welt von Himmelsrand Kopf. Und ihr: mittendrin!



▼ *The Elder Scrolls 3: Morrowind* bot den Spielern mitunter extravagante Rüstungen mit teils bizarrem Design, was hervorragend zur exotischen Provinz und dem namensgebenden Schauplatz Morrowind passte.

hauptsächlich in einer einzigen Stadt – Mournhold – beschäftigt, in der es eine Vielzahl an Gewölben und Dungeons zu erkunden gab. Im zweiten Add-on *Bloodmoon* stand die Werwolf-Thematik im Mittelpunkt. Auf der Insel Solstheim, die nordisch geprägt ist, gab es mit 20 Story- und Gildenquests jede Menge zu tun.

Mobile Pausensnacks

Die *Elder Scrolls*-Reihe legte nach *Bloodmoon* eine PC-Pause ein. Bethesda veröffentlichte in den Jahren 2003 und 2004 unter dem Namen *The Elder Scrolls Travels* drei für Handys und mobile Konsolen wie etwa N-Gage entwickelte Spiele: *Dawnstar*, *Stormhold* und *Shadowkey*.

Zurück ins Kaiserreich

Nach vier Jahren PC- und Konsolenabstinenz kehrte *The Elder Scrolls* mit dem vierten Teil, *Oblivion*, zurück ins Rollenspielgeschäft. Trotz einiger Schwächen in der deutschen Lokalisation waren Presse und Fans sehr angetan vom heißersehnten *Morrowind*-Nachfolger. Selbst mehr als zehn Jahre nach seiner Veröffentlichung macht *Oblivion* immer noch Spaß. Die Ereignisse rund um die Ermordung von Kaiser Uriel Septim und die Bedrohung durch die dämonischen Daedra stehen dabei im Mittelpunkt der Hauptgeschichte. Als Schauplatz dient die Provinz Cyrodiil, geprägt von weitläufigen Landschaften, in denen man sich regelrecht verlieren kann, denn quasi hinter jeder Wegbiegung gibt es etwas zu entdecken. Zusätzlich ziehen einen die sehr spannend gestalteten Gildenquests in ihren Bann. Wie schon der Vorgänger *Morrowind* ist *Oblivion* auf dem PC auch heute noch heute sehr lebendig. Vor allem exzellente Fan-Erweiterungen, beispielsweise Nehrim, zeigen deutlich, dass *Oblivion* noch längst nicht zum alten Eisen gehört.

Noch mehr zu erleben

Mit dem Zusatzpack *Knights of the Nine* bot Bethesda nur eine kleine Questreihe im Kreuzritterstil, dafür gab es mit dem Add-on *Shivering Isles* umso

▲ Die verschiedenen Völker haben unterschiedliche Baustile entwickelt.

▶ Die Ego-Perspektive ist ein Markenzeichen der Rollenspielserie. Man kann das Abenteuer allerdings auch aus der Third-Person-Ansicht genießen.

▲ Auch wenn *Skyrim* schon ein paar Jahre auf dem Buckel hat, der Himmel und die Lichteffekte sind immer noch wunderschön.

▶ Der gehörnte Helm gehört zu den markanten Designelementen, die Wiedererkennungswert besitzen.

mehr zu tun. Vor allem das Design und die Atmosphäre überzeugten. So ist das Inselreich von Sheogorath, in das es den Spieler verschlug, eine zweigeteilte, gespiegelte Welt. Die eine Hälfte der Landschaften besteht aus prächtig bunten Bereichen (dem Land der Manie), während in der anderen Hälfte (dem Land der Depression) Düsternis und bizarre Areale vorherrschen. Auch die Hauptstadt der Insel gibt das weiter, ist sie doch ebenfalls zweigeteilt und entsprechend in Szene gesetzt. Die Quests passen zu dem schrägen Setting und mehr als einmal muss man zwischen den Seiten wechseln, um die Aufgaben lösen zu können, was für ein erfrischendes und abwechslungsreiches Spielerlebnis sorgte.

Auf nach Himmelsrand

Am 11.11.2011 läutete Bethesda mit *Skyrim* die Ära prächtig inszenierter Drachenkämpfe ein. Eingebettet in die fantastisch designte Provinz Himmelsrand erlebt man als Drachengeborener nordisch geprägte Fantasy vom Feinsten. Offiziellen DLC-Nachschub gab es mit *Dawnguard*, das eine Vampir- und Werwolfsquestreihe bietet, *Hearthfire* und *Dragonborn*. In der Special Edition des Rollenspiels, 2016 veröffentlicht, sind alle Erweiterungen enthalten. Auch die jüngste Version, die Switch-Fassung, umfasst alle drei Erweiterungen.

Neue Ufer entdecken

Eine ganz neue Erfahrung für Bethesda war die Entwicklung von *The Elder Scrolls: Online*. Zum ersten Mal versuchte sich der Hersteller daran, im hart umkämpften Markt der Online-Rollenspiele Fuß zu fassen. Mit Zenimax Online Studios wurde dafür ein internes Team geschaffen, das diese Aufgabe bewältigte. Erfahrene MMORPG-Designer wie beispielsweise Matt Fior, der maßgeblich an der Entwicklung des legendären *Dark Age of Camelot* beteiligt war, arbeiteten am Projekt mit. Das Online-RPG spielt Jahrhunderte vor der Handlung von *Skyrim* und *Oblivion* und schickt die Abenteurer in den Kampf gegen die Daedra-Gottheit Molag Bal. Dabei muss man sich für eine von drei großen Fraktionen entscheiden. Neben typischen MMORPG-Inhalten wie etwa Kämpfe gegen andere Spieler gibt es auch für Freunde der Einzelspielererfahrung viele gut erzählte Solo-Quests.

Karten auf den Tisch

Abermals experimentierfreudig zeigte sich Bethesda mit dem nächsten *Elder Scrolls*-Ableger. *The Elder Scrolls: Legends* ist ein kostenloses, virtuelles Sammelkartenspiel für PC sowie Android- und iOS-Geräte, bei dem bekannte Figuren aus der beliebten Saga in rundenbasierte Kämpfe geschickt werden. Durch unzählige Karten und Strategie-Optionen gleicht keine Runde der anderen, die Einstiegshürde des Spiels ist erfreulich niedrig.

Teil sechs kommt bestimmt

Helden, die auf Solo- statt Karten- und Onlinerollenspiele stehen, brauchen sich aber keine Sorgen zu machen, da „Mr. Elder Scrolls“ Todd Howard und sein Team Bethesda Game Studios nach wie vor Einzelspielertitel entwickeln. Wir hoffen sehr, dass die Herren der Helden uns weiterhin mit erstklassigen Rollenspielabenteuern versorgen und freuen uns auf den sechsten Teil der Reihe.

Stefan Weiß/Katharina Reuß

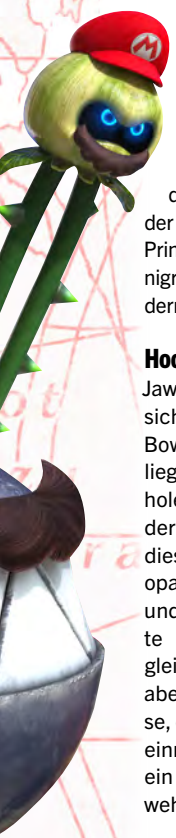
HÄTTET IHR'S GEWUSST?

Selbst bei ausgewiesenen *Elder Scrolls*-Experten könnt ihr mit diesem wenig bekannten – wenn auch, zugegeben, recht nutzlosen – Hintergrundwissen zur Serie und deren Machern punkten.

- Privat ist „Mr. *Elder Scrolls*“ Todd Howard übrigens ein großer Fan von Football-Videospielen. So bezeichnet er sich 2009 selbst in einer Webseitenbildergalerie als „Student des virtuellen Footballs“. Sein Lieblingsspiel war damals *NCAA 06* für die Xbox.
- Neben den Rollenspielen *Fallout 3*, *Morrowind* und *Oblivion* produzierte Howard auch das Action-Adventure *The Elder Scrolls Adventures: Redguard*.
- 2004 erschien mit *The Elder Scrolls Travels: Shadowkey* ein actionlastiger Ableger der Serie, produziert für Nokias N-Gage-Handy.

Jump & Run *Super Mario Galaxy* und sein Nachfolger gelten als zwei der besten 3D-Jump&Runs aller Zeiten – große Fußstapfen also, in die *Mario Odyssey* tritt. Gelingt es dem Abenteuer, sie auszufüllen?

Grafisch ist *Mario Odyssey* keine Wucht, der Stil ist aber sehr gut gelungen. Sei es im Hutland im Stil Tim Burtons oder dem von New York City inspirierten New Donk City.



The Legend of Zelda: Breath of the Wild zum Start der Switch war ein herausragendes Spiel – richtig „angekommen" ist eine neue Nintendo-Konsole aber erst dann, wenn ein neuer Hauptteil der *Super Mario*-Reihe dafür erschienen ist. Jetzt ist es soweit und diesmal bereist der Ex-Klempner mit dem ikonischen Schnauzer auf der Suche nach der entführten Prinzessin Peach nicht das Pilzkönigreich oder den Weltraum, sondern gleich die ganze Welt!

Hochzeit mit Hindernissen

Jawohl, an der Prämisse ändert sich – wieder einmal – nix: Bowser entführt Peach und es liegt an Mario, sie zurückzuholen. Spoiler: Am Ende rettet der Held die Prinzessin. Gut, diesmal geht der König der Koopas noch einen Schritt weiter und will das kidnappingerprobte Mitglied des Königshauses gleich zur Hochzeit zwingen, aber auch das ist keine Prämisse, die es so ähnlich nicht schon einmal gegeben hat. Immerhin, ein wenig neuer Story-Wind weht doch: Gleich zu Beginn des Spiels wird in seiner Auseinandersetzung mit Bowser – oh Schreck! – Marios ikonische Mütze geschreddert und der so mit entblößtem Haupthaar Gestrafte wird irgendwo in die weite Welt hinausgeschleudert. Lange betreibt er allerdings nicht Stirn-FKK, denn der freundliche Hutgeist und Formwandler Cappy, dessen Schwester Tiara ebenfalls von Bowser entführt wurde, nimmt an der Mütze Statt auf Marios Haupt Platz. Nein, zu viel nachdenken sollte man über die simple Geschichte nicht. Sie wird aber liebevoll erzählt und dient ja ohnehin nur als Mittel zum Zweck.

Caper-Caper-Caper-Chamäleon

Denn Marios Schicksalsgemeinschaft mit seinem kopflastigen neuen Begleiter wird natürlich spielerisch genutzt: Ab sofort kann Mario auf Knopfdruck seine Kopfbedeckung nämlich von sich und auf zahlreiche Gegner, NPCs und Objekte schleudern und sie – Freunde des gepflegten Wortwitzes horchen auf – auf diese Weise „capern". Heißt im Klartext, dass die so getroffene Figur beziehungsweise der Gegenstand ab dann mit Mario-Mütze und schickem Schnurrbart rumlaufen und wir die Kontrolle über sie oder ihn erlangen, inklusive unterschiedlichster Steuerungsmuster. Das reicht von Gumbas, die sich zu meterhohen Türmen stapeln können, wurffreudigen Hammer-Brü-

Mond auf Mond auf Mond – was deren Anzahl angeht, hat es Nintendo zu gut gemeint. Zu viele der Sammeleien sind nur Füllmaterial.

Einmal gekauft, kann man in *Odyssey* zwischen einer Vielzahl an Kostümen und Hüten für Mario wählen. Viele davon stellen Hommagen an frühere *Mario*-Spiele dar.

Die Handlung wartet mit dem auf, was man sich von *Super Mario* erwartet: Bowser entführt Prinzessin Peach und der pummelige Held macht sich auf, sie zu retten.

Hutgeist Cappy macht es sich auf Marios Haupt gemütlich. Das sieht nicht nur lustig aus, sondern wird auch spielerisch genutzt.

dern, durch die Luft sausenden und explosiv zum Stillstand kommenden Kugelwillis über deutlich abgefahrenere unfreiwillige Helfer wie Tyrannosaurus Rex, Tintenfische, die durch die Luft düsen und Elektroblitze, die rasend schnell Stromleitungen entlangfahren können. Oh, und auch Taxis, Bäume und mehrere Meter große Fleischbrocken. Natürlich. Gerade die Objektübernahmen dienen oft zwar in Wahrheit nur als besonders witzige, aber kaum interaktive Einmaltrigger, um Ereignisse in den Levels auszulösen oder um in andere Bereiche zu gelangen, trotzdem sind die schiere Anzahl und die Unterschiede in der Steuerung der Caper-Opfer beeindruckend.

Volle, tolle Kontrolle

Apropos Steuerung: Mario lässt sich wie von der Serie gewohnt und nicht anders zu erwarten, wieder einmal famos kontrollieren. Sein Move-Set, welches unter anderem diverse Hüpfvarianten wie Hechtsprünge, Wandsprünge, Dreifachsprünge und Seitwärtssaltos und andere Aktionen wie Stampfattacken und eine Pirouette enthält, ist umfangreich, aber sehr eingängig. Wer schon seit Ewigkeiten im Pilzkönigreich zu Hause ist, fühlt sich sofort wieder heimisch. Alle anderen dürften innerhalb kürzester Zeit ebenfalls grazil durch die Gegend springen und rennen. Zusätzlich zu den erwähnten, bekannten Bewegungsmanövern hat Mario zudem einige neue an Bord und die meisten davon machen ebenfalls von Cappy Gebrauch: Der Mützling kann nämlich nicht nur capern, sondern auch normal geworfen werden und erfüllt dabei diverse Funktionen. Einerseits kann er Gegner ausschalten und Gegenstände wie Kisten zerstören, andererseits kann Mario auch von Cappy abspringen, wenn er sich in der Luft befindet und erhält dadurch zusätzlich Sprungdistanz. Auf diese Weise ist es etwa möglich, nach einem Dreifachsprung direkt einen Hechtsprung auszuführen, Cappy zu werfen, von ihm abzuspringen, einen weiteren Hechtsprung anzuhängen und dadurch riesige Distanzen zu überwinden. Es ist beeindruckend, dass die Steuerung trotz dieser durchaus einschneidenden Erweiterungen weiterhin eingängig und zugänglich bleibt. Toll! Übrigens: Auf Wunsch kann auch ein zweiter Spieler das Gamepad in die Hand und dann die Kontrolle über Cappy übernehmen, ähnlich der Koop-Funktion in den *Galaxy*-Abenteuern, bei der ein Mitspieler einen Cursor über den Bildschirm bewegt. Das ist ganz nett, funktioniert aber sehr rudimentär und kann kaum als richtiger Mehrspieler-Modus angesehen werden.

Landflucht

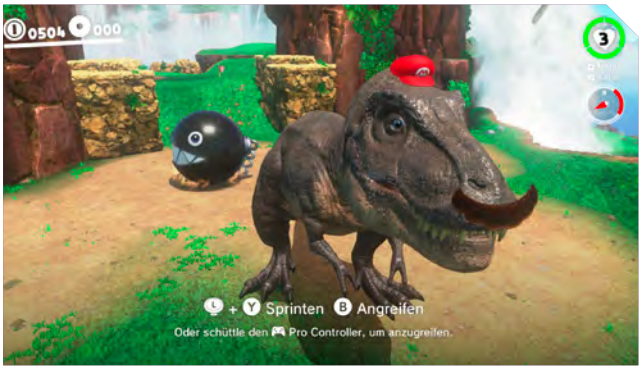
Aber wo führt die Reise hin, während der wir in *Odyssey* die Kontrolle über Mario übernehmen? Wie wohl nicht anders zu erwarten in zahlreiche Levels, welche nach dem relativ linearen Aufbau der Welten in den zwei *Galaxy*-Teilen wieder wie in *Super Mario 64* und *Super Mario Sunshine* sehr offen aufgebaut sind. In ihnen steht, anders als in *Super Mario 3D World*, nicht mehr das Erreichen einer Zielflagge, sondern die Suche nach versteckten Gegenständen im Mittelpunkt. Waren's in der Vergangenheit Sterne und Sonnen, sind diesmal konsequenterweise Monde dran. Schade: Eine Oberwelt, von der aus wir in die verschiedenen Levels gelangen, existiert diesmal nicht. Stattdessen wählen wir das Ziel unserer Reise, die als „Länder" titulierten Levels, auf einem hübsch gestalteten Globus aus, den wir mit unserem hutförmigen Flugschiff, der titelgebenden Odyssey, bereisen. Die meisten Levels sind dafür aber einen ganzen Zacken größer als in früheren Serienablegern und es gibt ihrer auch mehr. Einmal in den Ländern angekommen, fällt auf, dass die

Die Bosse sind einfach und wiederholen sich oft (vor allem die bösartigen Häschen, die Bowser diesmal als Schergen zur Seite stehen), sind aber kreativ und spaßig gestaltet. Daran, dass sie meist genau drei Mal getroffen werden müssen, hat sich nix geändert.

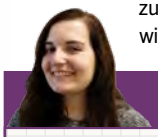
Entwickler sich thematisch etwas mehr trauen als gewohnt. Die Klassiker wie Schneewelt, Lavalevel und Strandabschnitt gibt es zwar nach wie vor, sie wurden aber – ohne hier zu viel zu verraten – entweder neu interpretiert oder durch unerwartete zusätzliche Levelideen ergänzt. Beispielhaft dafür ist das bereits zur Enthüllung des Spiels gezeigte Land New Donk City, in dem Mario nicht nur durch eine *Donkey Kong*-Variante der US-Metropole New York City hüpft, sondern auch auf realistisch gestaltete, etwa doppelt so große Menschen wie er trifft. Seltsam, aber nach einer kurzen Gewöhnungsphase auch seltsam passend! New Donk City ist vielleicht das krasseste, aber nicht das einzige Beispiel dieses neuen Ansatzes. Den (übrigens sehr lebensecht gestalteten) T-Rex haben wir ja schon erwähnt. Besonders gut gefällt uns aber das Tutoriallevel des Spiels namens Hutland mit seiner grafischen Gestaltung im Stil von Tim Burton und ebensolcher Musikuntermalung.

Mond ist sein Hobby

Das Gameplay selbst ist dann weniger gewagt und orientiert sich stark an dem, was *Super Mario 64* anno 1996 etabliert hat. Wie schon gesagt – am Monde hängt, zum Monde drängt doch alles. Wo uns in den bisherigen Hüpfern allerdings klassischerweise 120 beziehungsweise durch das New Game Plus in den *Galaxy*-Spielen maximal 242 Sterne erwarteten, die es zu sammeln galt, haben die Entwickler diesmal anscheinend vergessen, den Collectibles-Hahn nach dem Öffnen wieder zuzudrehen: Da wir diese Zeilen schreiben, nennen wir insgesamt stolze 997 Monde unser Eigen und es gibt immer noch einige, die es zu entdecken gilt! Jedes Land ist geradezu gespickt mit den leuchtenden Goodies, die notwendig sind, um ein Level abzuschließen. Neben einer Handvoll storyrelevanter Monde heißt es stets, eine bestimmte Anzahl zu finden, um zur jeweils nächsten Welt zu gelangen. Auch als nicht allzu sammelwütiger Spieler sollte man die gefragte Menge stets mühelos in kurzer Zeit zusammenbekommen. Der Rest der Monde ist für diejenigen gedacht, die auch abseits der primären Route weiterforschen und nach dem Abspann zusätzliche Herausforderungen und alle Länder freischalten wollen. Übrigens wird man diesmal nicht mehr nach dem Erhalt eines Collectibles aus dem Level gekickt, was angesichts der riesigen Anzahl an Monden auch extrem nervig wäre, sondern kann einfach direkt weitersammeln. Mehr Monde heißt mehr Spielzeit heißt mehr Spielspaß – alles supi also, oder? Nun, so einfach ist die Sache dann leider doch nicht. Ein großer Teil der Aufgaben ist wirklich sehr, sehr gut und abwechslungsreich gestaltet und erfordert einerseits, dass wir die Welt genau beobachten und richtig lesen und andererseits mit allen Möglichkeiten, die sich uns bieten, umzugehen lernen. Zwar sind die Missionen in ihrer Machart nicht so revolutionär wie in manch früherem Teil (Stichwort Gravitationsfeature in *Super Mario Galaxy*), das ändert aber nichts an ihrer Qualität. Momente wie eine Mopedflucht vor einem T-Rex, das Erklimmen eines gewaltigen Hochhauses und vor allem die zahlreichen Herausforderungsräume à la *Super Mario Sunshine*, in denen meist ein bestimmter Move oder eine bestimmte gecaperte Figur im Mittelpunkt stehen, werden uns noch lange in Erinnerung bleiben. Auch die von den Ur-*Mario*-Spielen inspirierten 2D-Retro-Abschnitte sind eines aufs andere Mal toll gelungen. Hierbei sprechen wir allerdings „nur" von einigen Hundert Monden. Der Rest entpuppt sich leider als sehr uninspiriertes Füllwerk. Da gilt es dann, einfach mit einem bestimmten NPC zu reden, an leuchtenden Stellen am Boden Stampfattacken auszuführen, lustlos und kaum versteckte Monde am Wegesrand schlicht aufzuklauben oder gar mit gesammelten Münzen kurzerhand Sterne im Shop zu kaufen (dazu gleich mehr). Diese und ähnlich monotone Aufgaben gibt es allenthalben und gerade gegen Ende des Spiels beziehungsweise im Endgame stellen sie das Gros der Beschäftigung dar. Sehr schade! Wir hätten deutlich weniger, dafür konsistent bessere Herausforde-



Dank der Caperfunktion lassen sich viele Gegner und Objekte übernehmen, etwa eine sich in die Länge ziehende Raupe, ein T-Rex oder auch mal ein Taxi. Warum auch nicht?!



MEINUNG
Rebecca Döllner

„Wunderschönes 3D-Jump&Run, bei dem es wenig zu springen, aber umso mehr zu capern und sammeln gibt – und das für sehr lange Zeit unterhält."

Super Mario Odyssey durchzuspielen und an einer Komplettlösung zu arbeiten ist meine erste große Aufgabe während meines Praktikums. Auch ich habe also bereits über eine Woche intensiv mit dem Spiel verbracht und muss sagen, es ist faszinierend, wie groß der Spaß bleibt, obwohl weite Teile des Spiels redundant sind. Sowohl bei den Bosskämpfen als auch bei den Sammelaufgaben wird relativ wenig Abwechslung geboten und die meisten Probleme im Spiel lassen sich sowieso durch das (trotzdem sehr kreative) Caperfeature lösen. Gerade was die Monde betrifft, wäre es mir lieber gewesen, Nintendo hätte auf die Hälfte verzichtet und dafür die einzelnen Objekte schwerer zugänglich gemacht. Eine hübsche Grafik, abwechslungsreiche Welten, Charaktere und Kostüme sowie der gewohnte *Mario*-Charme tun dem Spiel in jedem Fall gut und sorgen trotz allem für einen absolut gelungenen Hüpfer, der viele Stunden Freude und Sammelspaß mit sich bringt.

rungen vorgezogen. Hinzu kommt, dass sich viele auch der besseren Aufgaben oft wiederholen. Wir möchten gar nicht wissen, wie oft wir insgesamt gegen Bowsers neue Schergen, eine Gruppe fieser Hasen, in Bosskämpfen angetreten sind. Apropos Bosse: Ganz die Klasse der Fieslinge aus den 3D-Vorgängern erlangen sie nicht, sie sind teilweise aber wieder einmal sehr kreativ gestaltet. Dazu kommt, dass nicht alle Aufgaben in den Levels von Anfang an freigeschaltet sind und es teilweise schwer nachvollziehbar ist, wann neue Monde in bereits besuchten Ländern gefunden werden können. Außerdem sind manche Monde dermaßen obskur versteckt (vor allem jene, die man per Stampfattacken emporholt), dass man oftmals verleitet ist, die zwei Hilfefunktionen im Spiel zu nutzen: Einen Toad, der einem den Fundort der Monde gegen Bezahlung verrät, und einen Papagei, der den Namen der Aufgaben offenbart.

Nicht allzu sprunghaft

Noch einmal: Das klingt jetzt alles sehr negativ, ändert aber nichts an der Tatsache, dass *Odyssey* unheimlich viel Spaß macht, sogar während der „schlechten" Aufgaben. Die Gestaltung der Levels ist einfach famos gelungen, sodass man sie auch in diesen Momenten gerne besucht und die variantenreiche Steuerung macht es bereits zu einer Freude, einfach nur durch die Gegend zu rennen und zu hüpfen. Allerdings ist Quantität eben nicht alles und im Versuch, den Fans mehr als jemals zuvor zu bieten, haben die Entwickler sich einen Bärendienst erwiesen. Noch zwei kritische Punkte, dann wird's wieder positiver: Uns fiel auch auf, dass *Odyssey* gefühlt einen ganzen Zacken leichter ist als die 3D-Vorgänger. Zwar segnet man regelmäßig das Zeitliche, aber meist nur aus Unachtsamkeit und nicht wegen großen Herausforderungen. Sogar das finale Herausforderungslevel hatten wir nach einer Handvoll Versuche gemeistert. Wer sich im Gegensatz dazu an „Welt Krone" aus *Super Mario 3D World* oder die „Großes-Finale-Galaxie" aus *Super Mario Galaxy 2* erinnert, weiß, was für sadistische Aufgaben diese letzten Welten in der *Mario*-Reihe normalerweise zu bieten haben! Außerdem – und das hängt wohl direkt mit dem Schwierigkeitsgrad zusammen – fällt auf, dass die Missionen für ein Jump & Run relativ selten Hüpfgeschick verlangen. Stattdessen stehen meist die Caperfähigkeiten und der Forscherdrang im Mittelpunkt. Das ist nicht per se ein Kritikpunkt, fällt aber auf.

Mützen für Münzen

Wer einmal genug von der Monde-Sammelei hat, kann sich auch anderweitig die Zeit vertreiben – und zwar stattdessen mit dem Sammeln von Münzen. Wie erwähnt, lassen sich in den sogenannten Crazy Cap Shops in den Levels Monde kaufen. Das ist aber nicht alles: Erstmals in der *Mario*-Geschichte werden die seit Anbeginn der Reihe bestehenden goldenen Münzen sinnvoll genutzt, kann man mit ihnen doch eine große Anzahl

Ein Sinnbild für die schwächsten Sammelaufgaben im Spiel: Manche Monde lassen sich ganz einfach im Shop kaufen. Andere liegen quasi einfach in der Gegend rum.

nach und nach freigeschalteter alternativer Kostüme und Hüte für Mario kaufen. Jawohl, erstmals in einem Hauptteil der *Mario*-Serie darf der pummelige Held aus seiner Latzhose raus! Spielerische Auswirkungen haben die Kostüme abseits einiger NPCs, die uns nur im richtigen Gewand Türen passieren lassen, nicht. Sie sehen aber durch die Bank toll aus! Neben einigen Neukreationen (Mario in Boxershorts!) erwarten uns hier zahlreiche Klamotten und Mützen aus der langen Karriere des sympathischen Italieners. Im Grunde gilt: Wenn einem ein alternatives Kostüm einfällt, das Mario irgendwann einmal getragen hat, ist es mit großer Wahrscheinlichkeit im Spiel, und auch die Roben anderer Nintendo-Helden wie Luigi oder Wario lassen sich erstehen. Die *Mario Paint*-Schürze, das *Mario Maker*-Outfit und viele andere Gewänder erhalten hier endlich ihren zweiten großen Auftritt! Überhaupt ist das Spiel übersät mit Anspielungen an frühere *Mario*-Spiele, Secrets und Easteregs. Wer die Reihe seit jeher begleitet, wird zum Beispiel im Kino in New Donk City oder einem ganz speziellen Raum in einem Level im Endgame nicht mehr aus dem Grinsen herauskommen. Wie viel jüngere Spieler oder Neueinsteiger in die wunderbare Pilzkönigreichwelt mit diesen Referenzen anfangen können, sei aber dahingestellt. Zusätzlich zu den normalen Münzen lassen sich in den meisten Levels übrigens noch jeweils 50 bis 100 besondere lila Münzen finden, die nur einmal gesammelt und in einem separaten Shop ausgegeben werden können. Neben weiteren Kostümen erhalten wir hier Sticker und Souvenirs, mit denen wir unser Flugschiff nach und nach verschönern können. Allerdings geschieht das automatisch – individuelle Anpassungsmöglichkeiten existieren leider nicht.

Jump up, Superstar!

Wer mag, schaltet viele Kostüme übrigens auch per Amiibo frei. Nach dem *Metroid: Samus Returns*-Debakel, wo richtig coole Inhalte hinter der Plastikfiguren-

Wenn *Super Mario Odyssey* gut und kreativ ist, ist es richtig, richtig gut und kreativ. Abgefahrene Momente wie diese Dinosaurier-Fluchtfahrt sind absolute Highlights.

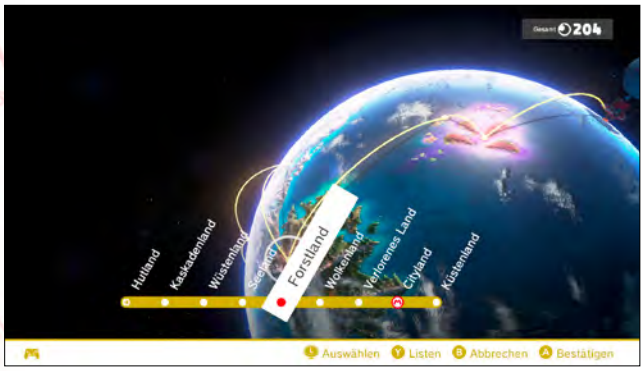
Sehr viel Spaß hatten wir in den Herausforderungsräumen, welche sich abseits der Hauptlevels finden lassen und diverse Gameplay-Aspekte in den Mittelpunkt stellen.

schranke versteckt waren, geht Nintendo hier aber zum Glück einen alternativen Weg. Alle Klamotten und Mützen lassen sich auch mit Ingame-Münzen kaufen, die Amiibo-Freischaltung spart lediglich Zeit. Ebenso kann man auf der Suche nach Monden durch die Kunststoffmännlein Hinweise erstehen und muss dann keine Münzen bei Toad löhnen. Simpel, unaufdringlich, hilfreich – so und nicht anders muss eine Amiibo-Einbindung funktionieren! Ebenfalls simpel und unaufdringlich ist die technische Seite des Spiels. Der *Mario*-Stil ist wieder einmal extrem charmant gelungen und funktioniert sehr gut im Zusammenspiel mit den neuen Level-Stilen. Eine Grafikbombe darf man sich aber nicht erwarten. Teilweise matschige Oberflächen, sehr simple Hintergrundtexturen und seltene, leichte Ruckler ändern nichts daran, dass *Odyssey* ein sehr hübsches Spiel ist. Ein grafisch beeindruckendes Abenteuer ist es aber auch nicht. Dafür sind die Ladezeiten sehr kurz, sogar beim Wechsel zwischen zwei Welten vergehen nur einige wenige Sekunden. Grundsätzlich gelungen ist die Musikuntermalung des Spiels. Ikonische Melodien, teilweise in verschiedenen Versionen, treffen auf gute neue Klänge, denen es aber teilweise am Ohrwurmcharakter fehlt. Ausnahmen stellen aber auf jeden Fall die Musik im Hutland sowie das unverschämt eingängige Hauptthema „Jump up, Superstar!“ dar. Sehr fein: Im Menü kann man alle Songs, die man freigeschaltet hat, abspielen und in jedem beliebigen Level laufen lassen.

Die von *Super Mario Bros.* inspirierten 2D-Abschnitte machen viel Laune. Spielereien wie Wechsel zwischen 2D und 3D halten sie frisch.

Kein zweites *Super Mario 64*

Erfüllt *Super Mario Odyssey* also die hohen Erwartungen, die an ein neues *Mario*-Spiel gestellt werden? Nein. Dazu ist es zu überladen und kleinere Kritikpunkte wie der leichte Schwierigkeitsgrad und (zu) wenige Hüpfherausforderungen nagen an der Qualität. Lässt man jegliche Erwartungshaltung aber mal beiseite, dann bekommt man trotzdem eines der besten 3D-Jump&Runs spendiert, welches der Markt derzeit zu bieten hat. Der in vielen Aufgaben sehr hohe Abwechslungsreichtum, die charmante Präsentation, die fast perfekte Steuerung und das gelungene Caperfeature sorgen dafür, dass *Odyssey* auch in seinen schwächeren Momenten noch viel Spaß macht. In 20 Jahren werden wir vielleicht nicht so nostalgisch auf das Switch-Abenteuer zurückschauen, wie wir es aktuell mit *Super Mario 64* tun. Als einen würdigen Vertreter einer der ruhmreichsten Spieleserien aller Zeiten werden wir es aber bestimmt in Erinnerung behalten. **Lukas Schmid**



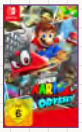
Eine frei begehbare Oberwelt gibt es diesmal leider nicht. Stattdessen wählen wir die Levels in einem hübsch gemachten, aber nicht interaktiven Globus-Menü aus.

MEINUNG
Lukas Schmid

„Tolles Hüpfspiel, aber spielerisch konservativ und zu ausufernd.“

Für diesen Test habe ich mich fast zehn Tage lang mit *Super Mario Odyssey* beschäftigt, dabei unzählige Stunden gespielt, Nachtschichten eingelegt, fast 1.000 Monde gesammelt, Texte geschrieben und, und, und – und freue mich trotzdem nach wie vor darauf, wenn ich den Switch-Controller in die Hand nehme und wieder durch die farbenfrohen Welten hüpfe. Man merkt also: Der *Mario*-Charme ist ungebrochen und der pure Spielspaß, den das Abenteuer versprüht, ist beeindruckend. Da verzeiht man es gerne, dass ein gewisser „Wow“-Effekt beziehungsweise eine kreative Idee wie das Gravitationsfeature aus den *Galaxy*-Spielen fehlen. Trotzdem hätte ich mir, sofern man das bei dermaßen hoher Qualität sagen kann, mehr erwartet – beziehungsweise weniger. Eine lange Spielzeit und viel zu tun sind zwar schön und gut, wenn beides durch Hunderte von sehr uninspirierten Mondsammelaufgaben erkauft wird, fühlt sich das allerdings mehr nach Beschäftigungstherapie denn nach gutem Spieldesign an. Gerade im späteren Spielverlauf fällt das negativ ins Gewicht. Zudem gefällt mir nicht, dass man für Jump&Run-Verhältnisse vergleichsweise wenige „echte“ Hüpfherausforderungen bewältigen muss und meist das Erkunden und die Nutzung der Caperfunktion im Mittelpunkt stehen. Auch die Tatsache, dass das Spiel über weite Strecken sehr, sehr einfach ist, stört mich und wird wohl manch anderem Spieler ebenfalls sauer aufstoßen. Das hört sich jetzt alles dramatisch an, ist aber beim Spielen halb so wild, denn während der Hauptquests sowie über weite Strecken versprüht das Spiel einfach unverschämt viel Spaß. Mit den allerbesten 3D-*Marios* kann *Odyssey* allerdings nicht ganz mithalten.

Super Mario Odyssey



Termin: 27. Oktober 2017
Hersteller: Nintendo
Entwickler: Nintendo
USK-Freigabe: ab 6 Jahren
Preis: ca. 60 Euro

GRAFIK 8
Toller Stil, technisch aber nicht allzu herausfordernd und mit kleinen Makeln. Geniale Mario-Animationen.

SOUND 8
Sprache/Text: -/Deutsch
Viele tolle Klassiker mit an Bord. Die neuen Stücke sind alle gut, aber nur wenige davon einprägsam.

STEUERUNG 9
Unterstützt: Pro-Controller, Gyrosensor
Super Steuerung, die einem fast immer volle Kontrolle erlaubt. Mit Pro-Controller noch etwas besser.

EINZELSPIELER 9
Schwierigkeitsgrad: leicht bis mittel (stufenlos)
Sehr, sehr spaßig, aber auch konservativ und zu einfach. Die unzähligen Monde sind zu viel des Guten.

MEHRSPIELER 6
Spieler online: - **Spieler offline:** 2
Spieler 2 steuert Cappy – ideal fürs Spielen mit Kids.

AMIIBO 8
Amiibo schalten Gegenstände und Hilfen frei, die man allerdings auch so im Spiel finden kann – vorbildlich!

PRO / CONTRA
- ✚ Während der Hauptquests abwechslungsreich
- ✚ Versprüht Spielspaß pur
- ✚ Fast perfekte Steuerung
- ✚ Gelungenes Caperfeature
- ✚ Zig versteckte Geheimnisse und Easereggs
- ✚ Schön gestaltete Levels
- ✚ Riesiger Umfang …
- ➖ … erkauft durch uninspirierte Sammelquests
- ➖ Über weite Strecken sehr einfach
- ➖ Relativ wenige „echte“ Hüpfaufgaben
- ➖ Groß um der Größe willen

WERTUNG/FAZIT

88

Uberladener, aber spaßiger 3D-Hüpfer und ein gelungener Switch-Einstand für Mario.

STARDEW VALLEY

N-ZONE Switch HIT

eSHOP WWW Nur als Download erhältlich!

Simulation Auf der Switch darf nun bewundert werden, was nur ein einziger Mensch geschaffen hat: Eines der wohl besten Indie-Spiele der letzten Jahre. Bühne frei für *Stardew Valley*!

Bevor ihr euch *Stardew Valley* zulegt, solltet ihr etwas wissen: Freizeit, ausreichend Schlaf und eure Sozialkontakte könnt ihr erstmal vergessen. Das Spiel zieht euch nämlich so in seinen Bann, dass ihr jede freie Minute in den Aufbau eures virtuellen Bauernhofs stecken wollt. Dafür werdet ihr aber auch fürstlich belohnt: mit ganz viel Geld, Errungenschaften und dem Bauernhof eurer Träume. Was liegt diesem Erfolsrezept zu Grunde?

Der Tod ist der Anfang

Zu Beginn steht ihr erst einmal mit fast leeren Händen da. Nach dem Tod des Großvaters eurer Spielfigur übernehmt ihr dessen Farm im namensgebenden Sternentautal und lasst dafür das Leben in der Großstadt zurück. In puncto Ausrüstung legt ihr im Grunde nur mit den Standard-Werkzeugen los. Zunächst sind dabei Axt, Spitzhacke und Sense wichtig, um das verwilderte Grundstück von Bäumen, Steinen und Gras zu befreien. Ist das erledigt, deckt ihr euch im örtlichen Supermarkt mit verschiedenen Samen ein, pflügt, düngt und bewässert die nun freie Fläche und sät eure ersten Pflanzen aus. Die werden nun täglich größer, bis ihr sie schließlich ernten und verkaufen könnt. Parallel dazu freundet ihr euch mit den etwa 30 Bewohnen des Sternentautals an. Die Interaktion mit den anderen Bewohnern ist eingebettet in regelmäßige Feste, die Möglichkeit zu kommunizieren und Präsente zu verschenken sowie kleine Aufgaben. Diesen Spielaspekt solltet ihr nicht vernachlässigen, wollt ihr irgendwann beispielsweise heiraten.

Fast unbegrenzte Möglichkeiten

Doch ihr dürft euch nicht nur mit Feldfrüchten und sozialen Bindungen beschäftigen. Kleine Auswahl der weiteren Möglichkeiten gefällig? In der örtlichen Mine baut ihr wertvolle Minerale und Erze ab, zugleich kämpft ihr gegen verschiedene Monster. An allen Gewässern dürft ihr euch

Bei den regelmäßig stattfindenen Festen (zwei pro Jahreszeit) trefft ihr alle Bewohner des Sternentautals an und könnt besondere Items und Gegentände abstauben.

In der Mine im Nordosten der Spielwelt erwarten euch neben wertvollen Mineralien und Erzen auch zahlreiche Gegner wie Schleime, Fledermäuse und mehr.

als Angler verdingen. Nach dem Bau von Ställen dürft ihr euch auch Hühner, Kühe und andere Nutztiere zulegen, die dann tierische Nahrungsmittel produzieren. Außerdem könnt ihr das Harz von Bäumen oder Honig von Bienen sammeln, Forstwirtschaft betreiben, Kochen (sobald ihr euer Haus um eine Küche erweitert habt), Pilze und Beeren sammeln und verschiedenste Gegenstände, Werkzeuge und wertvolle Items mittels eines simplen Crafting-Systems herstellen. Immer noch nicht genug? Eure Fähigkeiten in verschiedenen Kategorien wie Farmarbeit oder Fischen verbessert ihr, indem ihr eben diese Tätigkeiten ausführt, was euch in diesen Fähigkeiten wiederum verbessert und neue Gegenstände freischaltet. Neue Bereiche der Karte deckt ihr auf, indem ihr vorgegebene Items und Gegenstände sammelt. Zudem könnt ihr euer Werkzeug verbessern, eure Angelausrüstung, euer Haus und euren Hof und so weiter. Die Möglichkeiten erscheinen geradezu unbegrenzt. Das einzige, das euch einschränkt, sind die Zeit und die Energie. Am späten Abend müsst ihr nämlich zu Bett gehen, um an nächsten Tag wieder volle Energie zu bekommen. Diese wiederum verbraucht ihr durch die verschiedenen Arbeiten am Hof und der Umgebung.

Zentral ist zudem das Gemeinschaftszentrum in der Mitte der Spielwelt. Hier müsst ihr Bündel sammeln, die aus verschiedenen

Kümmert euch immer gut um eure Kühe und andere Hoftiere, dann erhaltet ihr höherwertigere und damit wertvollere Tierprodukte wie Milch oder Eier von ihnen.

von euch erzeugten Produkten bestehen, wofür ihr mit Gegenständen belohnt werdet. Habt ihr mehrere thematisch zusammenhängende Bündel gesammelt, schaltet das wertvolle neue Spielinhalte frei, wie beispielsweise die Wüste, die Loren zum schnellen Reisen oder den Steinbruch. Das motiviert dazu, auch eher unbeliebte Produkte zu produzieren und hält euch stets neue Ziele vor Augen.

Spielen auf eigene Gefahr

Alle Möglichkeiten sind einem Jahreszeiten-System unterworfen. Jede der vier Jahreszeiten (Frühling, Sommer, Herbst, Winter) dauert 28 Spieltage an. In jeder Jahreszeit könnt ihr verschiedene Fische fangen und Feldfrüchte anbauen, im Winter ist keine Landwirtschaft möglich, Tiere könnt ihr hingegen das ganze Jahr halten (im Winter aber nur mit Heizung) und so weiter. Das Jahreszeiten-System sorgt nicht nur spielerisch, sondern auch optisch für ordentliche Abwechslung, zudem erwarten euch jeweils zur Jahreszeit passende Feste. Prinzipiell hat *Stardew Valley* kein festgelegtes Spielende, ihr dürft euren Traum-Bauernhof also so lange verwirklichen, wie ihr wollt. Verschiedene Maps stehen zur Auswahl, die euch unterschiedliche Höfe an die Hand geben, beispielsweise einen mit viel Gebirge, einen mit viel Wald und so weiter. Das motiviert zum erneuten Beginn und immer wieder Spielen. Doch nicht nur das: Immer auf dem steinigen Weg zum perfekten Gehöft motiviert *Stardew Valley* auf so vielfältige Weise, dass ihr die Switch kaum noch aus der Hand legen wollt, fangt ihr erst einmal mit dem Spiel an. Deshalb unser Tipp: Schaut euch das Spiel unbedingt an, vor allem angesichts des für das Gebotene sehr günstigen Preises. Allerdings auf eigene Gefahr. **Johannes Gehrling**

Beim Angeln ist (wie im echten Leben) Geduld und eine ruhige Hand gefragt. Dann klappts auch mit dem Riesenfang!

MEINUNG
Johannes Gehrling

„Schon lange hat mich kein Spiel mehr so derartig in seinen (tollen) Bann gezogen“

Man kennt das ja: Je älter man wird, desto weniger Zeit bleibt im Alltag für die schönen und spaßigen Dinge übrig, beispielsweise für Videospiele. Spätestens mit dem Einstieg ins Berufsleben wird die Freizeit dann noch knapper. Dementsprechend spiele ich (abseits der Arbeit) mittlerweile nur noch gelegentlich Spiele. Und eigentlich gar nicht mehr verzichte ich für Spiele mittlerweile auf Schlaf, soziale Kontakte und Ähnliches. Dank *Stardew Valley* ist genau das seit vielen Jahren aber Mal wieder passiert. Die Wochen nach Release des Spiels waren gezeichnet von viel zu kurzen Nächten, viel weniger Netflix und weniger Unternehmungen als sonst. Aber es war eine unfassbar schöne Zeit. Viel mehr Bewunderung kann ich einem Spiel wohl kaum entgegen bringen.

Stardew Valley

Termin: 05. Oktober 2017
Hersteller: Chucklefish
Entwickler: ConcernedApe
USK-Freigabe: ab 6 Jahren
Preis: 13,99 Euro

GRAFIK 7
Ja, die Grafik ist retro und pixelig. Das ist in diesem Fall aber kein Nachteil, sondern sorgt für Charme.

SOUND 8
Text: Deutsch
Sprachausgabe gibt's nicht, dafür sind alle Texte durchgängig auf Deutsch. Die Musik passt zum Spielgeschehen, die Sounds ebenso.

STEUERUNG 8
Unterstützt: Pro Controller
Die Steuerung ist weder simpel, noch kompliziert, sondern will einfach nur erlernt werden. Das geht aber flott und dann funktioniert sie auch problemlos.

EINZELSPIELER 9
Schwierigkeitsgrad: leicht bis mittel (stufenlos)
Zu Beginn werdet ihr um die Befragung einer bekannten Suchmaschine wohl nicht herum kommen, nach einiger Zeit habt ihr die Abläufe verinnerlicht. Eigentlich gibt es nur einen Kritikpunkt am Einzelspieler: Das Spiel ist so gut, dass es all eure Freizeit frisst.

MEHRSPIELER -
Spieler online: 1-4 **Spieler offline:** -
2018 soll ein Update erscheinen, mit dem ihr dann online maximal zu viert gemeinsam ran dürft. Dabei soll fast alles möglich sein, was im Einzelspieler geht.

PRO / CONTRA
- ++ Wahnsinnig motivierendes Gameplay
- ++ Extrem umfangreich
- \+ Sehr einnehmende Atmosphäre
- \+ Viel Spiel für wenig Geld
- \+ Frischer Wind in einem angestaubten Genre
- − Vieles wird nicht erklärt
- − Keine Touchscreen-Unterstützung
- − Sehr lange Lade- und Speicherzeiten

WERTUNG/FAZIT

87

„Vergesst euren echten Job und werdet lieber virtueller Farmer in *Stardew Valley*!“

In den Läden der Stadt Iorys, am Fuße des Weltenbaumes, zieht ihr neue Quests an Land, verkauft eure Beute und rüstet euch mit neuen Waffen aus.

Sobald ihr einem F.O.E. begegnet, schellen die Alarmglocken. Anfangs seid ihr solchen Gegner nämlich um Welten unterlegen. Da hilft im Ernstfall nur die Flucht.

ETRIAN ODYSSEY 5 BEYOND THE MYTH

Rollenspiel Bewusst klassisch und im höchsten Maße anspruchsvoll – mit diesem Konzept geht *Etrian Odyssey* jetzt in die offiziell fünfte Runde und bleibt vor allem eins. Sich selbst treu.

Während die Abendsonne langsam am Horizont verschwindet und dunkle Schatten die bevorstehende Nacht einläuten, befindet sich eine zufriedene, aber auch erschöpfte Gruppe aus Abenteuern auf dem Heimweg. Ungeachtet hängender Schultern ist die Brust von Stolz erfüllt, gelang es ihnen doch endlich, eine höchst gefährliche Bestie zu erlegen, die schon seit geraumer Zeit in diesem Waldstück für Probleme gesorgt hat. Kaum ist die Belohnung in der heimischen Taverne eingeheimst, werden die Fundstücke beim örtlichen Händler in Form neuer Ausrüstung weiterverarbeitet, bevor die Abenteurer nach einem verdienten Festgelage endlich ins Bett fallen und die Erfahrungen des Tages innerlich an sich vorbeiziehen lassen. An Ausschlafen ist jedoch im Traum nicht zu denken, rufen doch unzählige weitere Aufgaben zu den Waffen.

Eine Erfolgsstory

Solch ähnliche Erlebnisse dürfte jeder Spieler kennen, der sich schon einmal an einen Titel der *Etrian Odyssey*-Serie gewagt hat. Gut zehn Jahre ist es jetzt her, seit Atlus mit seiner sehr klassisch angehauchten Rollenspielserie dem Untergenre der Dungeon Crawler frische Impulse geliefert hat. Während die jüngsten Vertreter der Reihe Spin-offs und aufgebesserte Neuauflagen der ersten beiden Teile waren, erwartet euch mit *Etrian Odyssey 5* nach vier Jahren wieder ein komplett neues Abenteuer. Hinsichtlich der Spielwelt besinnt sich der fünfte Teil mehr auf seine Wurzeln, stellt euch also weder Galeere (*EO3*) oder Luftschiff (*EO4*) zum Erkunden einer Oberwelt zur Verfügung. Stattdessen erwarten euch 30 knackige Etagen eines zusammenhängenden Dungeons mit sechs unterschiedlichen Settings.

Helden gesucht

Mit wem ihr euch ins gefährliche Labyrinth des Weltenbaumes Yggdrasil begebt, dürft ihr frei

entscheiden. Aus vier verschiedenen Rassen und zehn Berufsklassen, von denen ihr immer maximal fünf in den Dungeon führen könnt, bastelt ihr euch eine schlagkräftige Truppe zusammen. *Etrian Odyssey 5* gewährt euch dabei mehr Freiheit als je zuvor. Nicht nur lassen sich die schön illustrierten Porträts der Charaktere individuell einfärben und jederzeit editieren. Bereits frühzeitig könnt ihr – auf Kosten einiger Erfahrungsstufen – spezies übergreifende Klassenwechsel vornehmen, was gerade bei den Attributen eurer Helden von Vorteil sein kann. Später sind außerdem weitere Berufsspezialisierungen möglich. Die von Haus aus defensive Dragoon-Klasse etwa kann wahlweise zu einem Schutzschild für die restliche Gruppe oder einem aggressiveren Unterstützer aus der zweiten Reihe ausgebaut werden. Der Grad an Experimentierfreudigkeit und Komplexität ist wieder einmal sehr hoch und wird Freunde ausgeklügelter RPG-Kost sofort zufriedenstellen. Einsteiger hingegen, die eher simple Titel wie *Pokémon* gewohnt sind, werden sich in den ersten Stunden äußerst schwertun.

Ab der 20. Stufe könnt ihr eure Charaktere weiter spezialisieren. Unser therianischer Jäger hier wird sich künftig auf das Training seines Wolfes konzentrieren.

Zufällige Entscheidungen

Das Herzstück von *Etrian Odyssey 5* stellt das Erforschen der labyrinthartigen Gewölbe aus der Ego-Perspektive dar, deren Architektur ihr auf dem Touchscreen festhalten dürft. Zwar werden die Pfade für euch automatisch aufgezeichnet, trotzdem solltet ihr ausgiebig Gebrauch von den zahlreichen Map-Funktionen machen, mit denen ihr Wände, Farmpunkte oder Schalter genau festhalten könnt. Zudem konfrontiert das Spiel eure Truppe immer wieder mit kleinen Ereignissen, deren Ausgang manchmal von den Fähigkeiten eurer Charaktere abhängig sein kann. Fußspuren wilder Tiere etwa bringen euch nur dann etwas, wenn ihr einen trainierten Jäger in euren Reihen habt.

Manchmal treiben euch solche Begegnungen auch in die Fänge wilder Monster, denen ihr im rundenbasierten Kampfsystem begegnet. Neben euren klassenspezifischen Fertigkeiten, die ihr nach Belieben trainieren könnt, besitzt jede Rasse auch individuelle Union-Skills, welche das Burstsystem des Vorgängers ersetzen. Ist die erforderliche Leiste voll, dürft ihr eine zusätzliche, mächtige Aktion einsetzen – je kraftvoller sie ist, desto mehr Charaktere müssen ihre Union-Leiste aufbringen. Zurückhaltung wird vom Spiel wie eh und je schnell bestraft, können doch auch normale Gegnergruppierungen unvorsichtige Abenteurer schnell auseinandernehmen. Das Markenzeichen der Serie, die auf der Karte sichtbaren, besonders starken F.O.E. (Field-on Enemy) reißen traditionell beim gewaltsamen Erstkontakt jede Truppe in Stücke. Erneut ein Zeichen dafür, *Etrian Odyssey 5* nur Spielern nahezulegen, die schon einiges an RPG-Erfahrung gesammelt haben.

Schwere Feinkost

Ein hohes Maß an Komplexität muss zwangsläufig aber nicht für anstrengende Spielstunden stehen. Zahlreiche Komfortfunktionen wie etwa ein optional höheres Lauftempo sowie intuitive Menüstrukturen sorgen dafür, dass euch in *Etrian Odyssey 5* lediglich gegnerische Horden das Leben schwermachen und nicht das Gameplay drumherum. Was die Story anbelangt, werden Liebhaber von großen Geschichten womöglich enttäuscht sein. Allzu große Unterschiede zu den Vorgängern gibt es kaum, denn wieder einmal muss das Mysterium des riesigen Baumes Yggdrasil enthüllt werden – hauptsächlich inszeniert durch Dialogzeigen weniger NPCs, auf die eure stumme Abenteurergruppe immer wieder trifft. Den zweckmäßigen Look aus der Ego-Ansicht behält das Spiel jederzeit bei, so detailliert waren die Wälder und Höhlen in einem *Etrian Odyssey* bislang aber noch nie. Allenfalls der Soundtrack, seit jeher eine große Stärke der Reihe, fällt in dieser Iteration ein wenig zu generisch, wenn auch thematisch passend komponiert aus.

Marco Cabibbo

Dieser mächtige Skorpion hat uns noch nicht entdeckt – wohl aber sein giftiger Kollege, wie wir unserer Übersichtskarte entnehmen können.

MEINUNG
Marco Cabibbo

„Ich bin dann mal für die nächsten 100 Stunden mit meiner Gruppe im Wald unterwegs."

Die Wartezeit nach dem japanischen Release im August 2016 war wieder mal quälend lange, doch endlich dürfen auch wir losziehen und uns mit der eigens erstellten Abenteurergruppe ins Gefecht stürzen. Dass es diesmal keinen separaten Story-Modus wie bei den zwei *Untold*-Remakes gibt, stört mich dabei kaum – und damit dürfte ich nicht der Einzige sein. Seit jeher sind es nämlich das rundum gelungene Klassensystem, die allzeit fordernden Kämpfe und das leicht von der Hand gehende Zeichnen der Dungeonkarten, die für langanhaltende Motivation sorgen. Ein klein wenig vermisse ich aber doch liebgewonnene Features wie das Luftschiff aus dem vierten Teil. Insgesamt bietet *EO 5* das funktionell ausgereifteste Erlebnis der Serie, kocht in Sachen Innovationen aber vergleichsweise mit kleiner Flamme.

EO 5: Beyond the Myth

Termin: 17. Oktober 2017 (digital)
Hersteller: Koch Media
Entwickler: Atlus
USK-Freigabe: ab 12 Jahren
Exklusiv für New 3DS: Nein
Preis: ca. 40 Euro

GRAFIK 8
Detaillierter als je zuvor, aber immer noch recht steril präsentieren sich die thematisch abwechslungsreichen Gebiete im Spiel. Auch die Charakterporträts sind wieder hervorragend illustriert worden.

SOUND 7
Sprache/Text: Englisch/Deutsch
Passende Kompositionen untermalen das Abenteuer sehr adäquat, so hervorragend wie in den Vorgängern sind sie aber leider nicht. Die englischen Sprecher sind hingegen bestenfalls passabel.

STEUERUNG 9
Unterstützt: Touchscreen
Geschmeidig wie eh und je steuert ihr eure Truppe durch die verwinkelten Dungeons und legt per Touchscreen intuitiv eine übersichtliche Karte davon an.

EINZELSPIELER 10
Schwierigkeitsgrad: schwer (2 Stufen)
Sämtliche 30 Stockwerke stellen euch vor abwechslungsreiche Aufgaben und geizen nicht mit herausfordernden Monstern. Jede Menge Quests und schier unendliche Möglichkeiten bei der Erstellung eurer Abenteurergruppe werden euch für Wochen an den 3DS fesseln.

PRO / CONTRA
- ✚ Zehn unterschiedliche Charakterklassen
- ✚ Komplexe, rundenbasierte Kämpfe
- ✚ Tolles Kartenfeature auf dem Touchscreen
- ✚ Kämpferspezialisierung ab Stufe 20
- ✚ Übersichtliche Spielmenüs
- ✚ Hübsches Charakterdesign
- ✚ Zahlreiche optionale Komfortfunktionen
- ➖ Insgesamt nur wenige Innovationen
- ➖ Unterdurchschnittliche, englische Vertonung
- ➖ Hohe Einstiegshürde für Neulinge

WERTUNG/FAZIT

88

„Ein umfangreicher und fordernder Rollenspiel-Knüppel für kalte Herbstabende."

Die Zwischensequenzen in *Kirby Battle Royale* sehen nicht nur gewohnt knuffig und knuddelig aus, auch der Animationsstil weiß zu überzeugen.

Im Kampf-Modus schlagt ihr den andersfarbigen Kirbys die Rübe ein, bis ihr als Einziger noch auf dem Feld steht.

KIRBY BATTLE ROYALE

Action Kirby kann mehr als nur knuffig! In seinem neuesten Abenteuer für den 3DS versucht er, das zu beweisen. Geht das Konzept auf?

Wir kennen Kirby seit eh und je als knuddelige rosa Knutschkugel, dessen Abenteuer vor allem durch ihre schöne Atmosphäre und ihren angenehm leichten Schwierigkeitsgrad überzeugen. Es muss ja nicht immer so knackig und anspruchsvoll zugehen wie in so manch anderem Spiel. Doch manchmal hat auch Kirby genug von seinen simplen Abenteuern und sehnt sich nach etwas mehr Herausforderung. So zumindest scheint es in *Kirby Battle Royale* – das ist ein Spiel, das zwar recht einfach und simpel aufgebaut ist, ausnahmsweise aber trotz Kirby-Branding mal eine (zumindest kleine) Herausforderung darstellt.

Mit Kämpfen zur Platin-Liga

Im Herzen ist *Kirby Battle Royale* nämlich ein waschechtes Kampfspiel. Das macht schon das kleine Tutorial zu Beginn klar, das euch an die Spielweise und Grundzüge des Titels heranführt. Habt ihr dieses gemeistert, steht euch die volle Bandbreite an Modi zur Auswahl. Dazu gehört neben dem selbsterklärenden Trainingsmodus der Kampfmodus, Online-Kampf, Story-Modus und die Sammlung. In allen Modi (außer Sammlung) kämpft ihr entweder in der Seitenansicht oder aus der Vogelperspektive mit verschiedenen Waffen gegen andere Kirbys. Andere Kirbys? Ganz recht, denn König Dedede stellt in *Kirby Battle Royale* mithilfe eines sogenannten Kirby-Duplikators jede Menge Kirby-Klone her, die sich allesamt in die Schlacht mit euch, dem Original-Kirby, stürzen. Teilweise kämpft ihr aber auch Seite an Seite mit euren bunten Doppelgängern. Im Story-Modus schlagt ihr euch so durch den Dedede-Grand-Prix, der aus insgesamt fünf Ligen besteht: Einsteiger, Bronze, Silber, Gold und Platin. Innerhalb jeder Liga sammelt ihr durch erfolgreiche Kämpfe Punkte. Habt

Zu den Spezial-Power-Fähigkeiten gehören die gewohnten Kirby-Klassiker wie beispielsweise Ninja, Peitsche, Schwert oder eben auch Käfer.

Bei der Münzenjagd sammelt ihr, der Name lässt es vermuten, Münzen. Und davon möglichst viele. Außerdem klaut ihr euren Widersachern Geld.

Im Trainingsmodus dürft ihr die Einstellungen selbst vornehmen und euch frei gegen einen unbeweglichen Gegner austoben, ähnlich wie in *Super Smash Bros.*

Bei der Apfelhatz schlagt ihr zuerst den Baum, damit die Äpfel herabfallen, sammelt sie ein, bringt sie zum Schacht, betätigt den Hebel und bekommt die Punkte.

ihr genug davon gesammelt, dürft ihr euch am Qualifizierungskampf probieren, der euch bei Erfolg mit dem Aufstieg in die nächsthöhere Liga belohnt. Das System erinnert somit ein wenig an die Liga in *Pokémon Tekken DX*.

Von Apfelhatz bis Münzenjagd

Und wie wird gekämpft? Nun, die bekannten Kirby-Fähigkeiten wie Schwert, Bumerang, Ninja oder Peitsche stehen euch auch in *Kirby Battle Royale* zur Verfügung. Im Story-Modus müsst ihr euch die Spezial-Power genannten Fähigkeiten erst verdienen, indem ihr Punkte in den Ligen sammelt. Neben klassischen Kämpfen, bei denen ihr eure Gegner einfach nur plattmachen müsst, warten auch eher minispielartige Wettkämpfe auf euch. Bei der Apfelhatz müsst ihr beispielsweise die meisten Äpfel von den aus anderen *Kirby*-Spielen bekannten Bäumen sammeln und in einen Schacht bringen. Beim Erzexpress geht es darum, die meisten Schätze zu horten. Die Münzenjagd gewinnt ihr, wenn ihr die meisten Münzen sammelt, euren Gegnern abnehmt und euch nicht von den Münzen stehlenden Geistern erwischen lasst. Die verschiedenen Modi sorgen für Abwechslung, die der Story-Modus auch dringend nötig hat. Die Oberwelt ist nämlich so winzig und zweckmäßig, dass sie kaum erwähnenswert ist. Stattdessen schlagt ihr euch im Prinzip einfach durch eine Aneinanderreihung von Kämpfen in verschiedenen Modi. Weitere Abwechslung bringt der gelegentliche Team-Modus, bei dem euch der Wadle-Dee-Assistent zur Seite steht. Und fast das Beste: Mit aufsteigender Liga werden auch die Kämpfe teilweise durchaus anspruchsvoll, was man von *Kirby*-Spielen ja eher weniger gewohnt ist. Neben dem Story-Modus dürft ihr euch auch im Kampfmodus versuchen. Entweder im Singleplayer oder im lokalen Multiplayer legt ihr hier eure eigenen Regeln, Rundenzahl, Fähigkeiten und Kampfarenen fest und kämpft wie auch im Story-Modus. Beim Online-Kampf wiederum gilt es, gute Ranglisten-Plätze zu erkämpfen. In der Sammlung schaltet ihr mit eurem hart verdienten Spielgeld Belohnungen frei, etwa neue Kampf-Modi, Spezial-Power, Kopfschmuck und Musik. Hier könnt ihr auch kompatible Amiibo einscannen, was mit eben diesen käuflichen neuen Inhalten belohnt wird, euch also Spielgeld spart.

Im wenige Minuten dauernden Tutorial, das beim ersten Starten des Spiels automatisch beginnt, lernt ihr alles Wichtige kennen, um erfolgreich zu kämpfen.

Überall Kirby-Klone in allen vorstellbaren Farben? Ganz klar, da kann nur einer dahinterstecken, natürlich Kirbys jahrelanger Widesacher König Dedede.

Ein bisschen was von allem

Wenn ihr euch durch die verschiedenen Modi von *Kirby Battle Royale* schlagt, wird euch vermutlich ein ähnliches Gefühl beschleichen wie uns: Das Spiel fühlt sich an wie eine Mischung aus *Mario Party*, *Super Smash Bros.* und *Pokémon Tekken*, das auf der typischen *Kirby*-Welt aufbaut und mit einer Prise Story garniert auf eurem 3DS landet. Dieses Gesamtkonzept weiß zu überzeugen, wenn auch nicht jeden. Auf 3D müsst ihr zwar leider komplett verzichten, dafür bekommt ihr mit *Kirby Battle Royale* neben einer völlig ungewohnten Ausrichtung eines *Kirby*-Spiels ein motivierendes Liga-System im Story-Modus sowie für die Langzeitmotivation lokalen und Online-Mehrspieler. Und nicht zuletzt: Wie bei *Kirby*-Titeln üblich, erwartet euch das typische knuddelige Kirby-Feeling inklusive entsprechender Grafik und Musik. Das ist es doch, was jeder *Kirby*-Fan will, oder?

Johannes Gehrling

MEINUNG
Johannes Gehrling

„Kirby kann Kämpfe! Das hat mir *Kirby Battle Royale* gezeigt und mich überzeugt."

Als bekennender Kirby-Fan freut es mich, dass *Kirby Battle Royale* etwas anspruchsvoller ist als beispielsweise *Kirby Triple Deluxe* oder *Kirby Planet Robobot*, dabei aber dennoch seiner Linie treu bleibt. Ganz klar: Wer ein typisches *Kirby*-Abenteuer erwartet, ist hier fehl am Platz. Wer allerdings die kleineren Kampfmodi aus anderen *Kirby*-Titeln mag, liegt mit *Kirby Battle Royale* genau richtig. Für mich persönlich hat das zeitlich nur eine Woche vorher erschienene *Super Mario Odyssey* die Freude über den *Kirby*-Titel zwar etwas geschmälert, nach Abschluss von Marios neuem Abenteuer komme ich aber gerne auf die rosa Knutschkugel zurück. Noch lieber auf der Switch im nächsten Jahr, wo *Kirby Battle Royale* als zusätzlicher Mini-Modus gerne auch Einzug im Spiel finden darf.

Kirby Battle Royale

Termin: 03. November 2017
Hersteller: Nintendo
Entwickler: HAL Laboratory Inc.
USK-Freigabe: ab 6 Jahren
Exklusiv für New 3DS: Nein
Preis: ca. 40 Euro

GRAFIK 8
Habt ihr schon ein anderes *Kirby*-Spiel auf dem 3DS gespielt? Dann wisst ihr, wie die Grafik aussieht. Für den Rest: knuffig, süß, der Leistung des 3DS entsprechend.

SOUND 7
Sprache/Text: Deutsch
Auch hier gilt: *Kirby* eben, also knuffig und süß. Mit der Zeit hat man aber genug von den Melodien.

STEUERUNG 8
Unterstützt: Touchscreen
Die Steuerung lässt an sich nicht zu wünschen übrig, ist bisweilen aber manchmal anstrengend.

EINZELSPIELER 7
Schwierigkeitsgrad: leicht bis schwer (5 Stufen)
Der Story-Modus motiviert dank der Ligen, danach gibt es nicht mehr so viel Anreiz, allein zu spielen.

MEHRSPIELER 8
Spieler online: 2-4 **Spieler lokal:** 2-4
Lokal dürft ihr zu viert ran, wobei nur ein Teilnehmer das Spiel braucht. Online kämpft ihr um die besten Ranglistenplätze, was längerfristig motiviert.

AMIIBO 6
Mit Amiibo spart ihr euch Spielgeld, da ihr fürs Einscannen Kostüme, Waffen und ähnliche Inhalte bekommt.

PRO / CONTRA
- \+ Kirby-Spiel in ungewohntem Gewand
- \+ Motivierendes Liga-System im Story-Modus
- \+ Ordentliche Modi-Auswahl
- \+ Tutorial erleichtert den Einstieg
- \+ Anspruchsvoller als die meisten *Kirby*-Spiele
- − Auf kleinen 3DS-Modellen teils unübersichtlich
- − Story könnte mehr Abwechslung vertragen
- − Kein 3D

WERTUNG/FAZIT

76

„Nette Abwechslung von Standard-*Kirby*-Spielen für Fans und Freunde der Knutschkugel"

MEINUNG
Johannes Gehrling

„*Stardew Valley* für mich, *Landwirtschafts-Simulator* für Fans der realen Landwirtschaft."

Simulations-Spiele mag ich schon seit meiner Kindheit, damals habe ich Tage, Nächte, ganze Ferien und Winter mit *Sims*, *Sim City* und Co. verbracht. Auch Simulationen des Landlebens (obwohl ich viel lieber in der Großstadt wohne) gehören zu meinen Vorlieben, wenn sie denn richtig gut gemacht sind. Und hier kommt der *Landwirtschafts-Simulator: Nintendo Switch Edition* ins Spiel. Klar, das Spiel hat seine Macken, wie zum Beispiel die sehr mittelmäßige Grafik. Dafür konzentriert es sich aber aufs Wesentliche, nämlich die möglichst wirklichkeitsgetreue Darstellung der Landwirtschaft der westlichen Zivilisation in der heutigen Zeit, um es mal ganz genau zu formulieren. Wer das gemütlich von der Couch oder unterwegs erleben will, der sollte dem Spiel eine Chance geben.

Landwirtschafts-Simulator: Nintendo Switch Edition

Termin: 07. November 2017
Hersteller: Astragon Software
Entwickler: Giants Software
USK-Freigabe: ab 0 Jahren
Preis: ca. 45 Euro

GRAFIK 6
Die Grafik ist nicht berauschend, aber zweckmäßig. Dafür läuft das Spiel wenigstens sehr flüssig.

SOUND 8
Text: Deutsch
Neben den typischen Geräuschen, die Traktor, Schwein und Kuh eben so machen, gibt's dank vier verschiedener Radiosender mit den Genres Pop, Rock, Country und Elektro ordentlich Musik auf die Ohren. Die Lieder sind zeitgemäß und sollten eine breite Palette musikalischer Geschmäcker abdecken.

STEUERUNG 7
Unterstützt: Pro Controller, Touchscreen
An der Steuerung gibt es an sich nichts auszusetzen. Sie muss aber erst mühsam erlernt werden, da die Arbeitsschritte im Spiel sehr kleinteilig sind. Schön: Auch der Touchscreen wird unterstützt.

EINZELSPIELER 7
Schwierigkeitsgrad: leicht bis schwer (3 Stufen)
Am *Landwirtschafts-Simulator* scheiden sich die Geister, seine Fans hat er aber seit Jahren. Und die kommen mit der Switch-Version voll auf ihre Kosten. Felder bewirtschaften, Viehzucht, Forstwirtschaft, Züge und mehr gehören zum Spielumfang. Das Tutorial hilft auch Neueinsteigern enorm beim Spieleinstieg.

PRO / CONTRA
- ✚ Jede Menge Möglichkeiten und Aufgaben
- ✚ Realitätsnahe Simulation des Bauernlebens
- ✚ Zahlreiche originale Fahrzeuge und Maschinen
- ✚ Tutorial hilft beim Einstieg enorm
- ➖ Stellenweise sehr monotone Arbeiten
- ➖ Einige Arbeitsschritte sind leider nicht animiert
- ➖ Spielphysik spielt manchmal verrückt
- ➖ Grafisch sehr mittelmäßig

WERTUNG/FAZIT
„Für Serien-Fans und Switch-Besitzer top, für Neueinsteiger einen Blick allemal wert"

74

Pflügen, säen, düngen, bewässern, ernten, verkaufen und mehr: Der Weg vom Feld zum Geld ist arbeitsreich und langwierig.

LANDWIRTSCHAFTS-SIMULATOR NINTENDO SWITCH EDITION

Simulation Nintendo-Fans mit Vorliebe für den *Landwirtschafts-Simulator,* aufgepasst: Mit der *Nintendo Switch Edition* erwartet euch der bisher beste Serien-Ableger für eine Nintendo-Konsole!

Beschwerlich ist das Bauernleben, das gilt heute ebenso wie schon früher. Etwas einfacher und entspannter ist es mit dem *Landwirtschafts-Simulator: Nintendo Switch Edition*, weniger komplex aber kaum. Egal, ob Felder bewirtschaften, Tiere aufziehen, Forstwirtschaft, Züge fahren oder mehr: All das ist möglich!

Sehr nah an der Realität

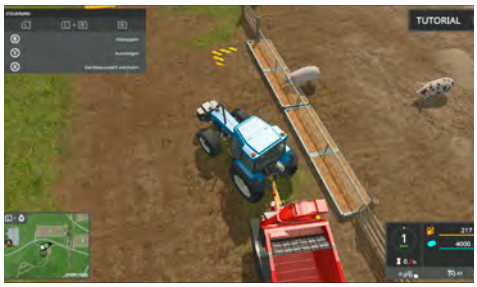
Für den unbeschwerten Einstieg sorgt ein umfangreiches Tutorial mit sechs Kapiteln. Das ist für Neueinsteiger auch bitter nötig, denn je nach eingestellter Schwierigkeitsstufe sind alle Arbeitsschritte sehr realitätsgetreu dargestellt und erfordern viel Wissen. Dementsprechend bedarf auch die Steuerung einiger Eingewöhnungszeit, um flüssig und schnell mit den Maschinen und Fahrzeugen agieren zu können. Das hat aber auch einen großen Vorteil: Der *Landwirtschafts-Simulator* stellt die reale Landwirtschaft virtuell sehr wirklichkeitsgetreu nach. Das führt sogar zu einem Lerneffekt, denn den meisten ist sicher nicht bewusst, wie aufwendig die Nahrungsproduktion oft ist.

Das steckt alles drin

Damit das Spiel aber nicht zum reinen Arbeitsaufwand verkommt, hier einige interessante Daten für echte Simulator-Fans: Ihr könnt bei der Bauernarbeit auf vier verschiedene Radiosender zurückgreifen (Rock, Pop, Elektro und Country), ihr dürft nicht nur genau 250 originalgetreu nachgebildete Maschinen und Fahrzeuge steuern, sondern auch frei herumlaufen, eure landwirtschaftlichen Produkte könnt ihr mit einem Zug oder Trucks transportieren. Außerdem habt ihr im Karriere-Modus die Wahl zwischen zwei Karten (eine inspiriert von Nordamerika, eine von Osteuropa), dürft Geschlecht und Outfit eurer Figur bestimmen und Erntehelfer einstellen, um dem großen Arbeitsaufwand Herr zu werden. Bis auf die Physik, die manchmal etwas verrückt spielt, und einige wenige Arbeitsschritte, die leider nicht animiert sind, erlaubt sich der *Landwirtschafts-Simulator* für die Switch keine Patzer und ist seinen Kollegen auf den Konkurrenz-Plattformen ebenbürtig. Na dann: stets gute Ernte!

Johannes Gehrling

Erstmals könnt ihr eure landwirtschaftlichen Erzeugnisse auch mit dem Zug von A nach B transportieren. Praktisch!



Die Schweinezucht will gelernt sein, denn es gibt vieles zu beachten, nicht nur das richtige Futter und den passenden Stall.

Obwohl nur wenige Gegner gleichzeitig angezeigt werden, bricht die Framerate regelmäßig ein. Enttäuschend.

FIRE EMBLEM WARRIORS

Action Macht die *Fire Emblem*-Action auf dem 3DS ebenso viel Spaß wie auf Switch?

Mit *Hyrule Warriors Legends* gelang den Entwicklern bei Omega Force und Team Ninja vor eineinhalb Jahren eine durchaus beeindruckende Leistung, immerhin portierten sie die *Zelda*-Schlachtplatte von der Wii U vollumfänglich und sogar mit neuen Features auf den technisch schwachen 3DS. Doch das hat man auch – vor allem auf älteren 3DS-Modellen – sehr deutlich bei der Technik gespürt. Bei *Fire Emblem Warriors* entschied man sich diesmal für eine Umsetzung für Switch und die New-Modelle der 3DS-Familie. Und doch war der Spagat zwischen der wesentlich leistungsfähigeren Switch (Test in Ausgabe 11/17) und dem im Vergleich hoffnungslos unterpowerten New 3DS/2DS offenbar zu groß. Denn obgleich sich beide Umsetzungen inhaltlich gleichen und ihr beide unterwegs genießen könnt – auf dem Doppelscreen-Handheld erwartet euch ganz klar das schlechtere Spielerlebnis.

Eine Geisel der Technik

Es dürfte niemanden überraschen, dass sämtliche Aspekte der Grafik spürbare Abstriche erfahren haben. Von sehr grobkörnigen Texturen über vereinfachte Effekte, weniger Weitsicht und mehr Pop-ups bis hin zu weniger dargestellten Gegnern wird an allen Ecken und Enden deutlich, dass hier die Rechenleistung fehlt. Im Gegensatz zu *Hyrule Warriors Legends* kann der *Fire Emblem*-Metzler diese Umstände auch nicht durch seinen Grafikstil kaschieren. Besonders ärgerlich sind die deutlich spärlicheren Gegner, da das direkte Auswirkungen auf die Spielmechanik zur Folge hat (für einige Aufträge sowie für S-Rang-Bewertungen muss schnell genug eine bestimmte Zahl an Widersachern erledigt werden). Tragischerweise leidet das Spiel trotz der New-3DS-Exklusivität und den vielen Grafikabstrichen an regelmäßigen Performanceproblemen. Ruckler sind uns beim Test zwar nicht aufgefallen, dafür kommt es wiederholt zu Slowdowns, sobald etwas mehr auf dem Bildschirm los ist. Das wirkt der eigentlich sehr schnellen Action der *Warriors*-Spielmechanik komplett entgegen und schmälert daher das Spielvergnügen. Zur New-3DS-Variante solltet ihr wirklich nur dann greifen, wenn der Kauf einer Switch für euch außer Frage steht.

Viktor Eippert

Auf der Strategiekarte befehligt ihr die KI-gesteuerten Kämpfer – allerdings ohne den Touchscreen nutzen zu können.

Von der imposanten Präsentation der Massenschlachten ist auf dem 3DS im Vergleich zur Switch leider nicht viel übrig.

MEINUNG
Viktor Eippert

„Ein eigentlich gutes Action-Spiel, das spürbar an den technischen Limitationen leidet."

Ich weiß noch, wie beeindruckt ich davon war, dass *Hyrule Warriors Legends* auf dem New 3DS nicht nur ganz ordentlich aussah für die Umstände, sondern auch stets flüssig lief. *Fire Emblem Warriors* hingegen ist ein Rückschritt – und das, obwohl es ausschließlich für die etwas stärkeren New-Modelle des 3DS erschienen ist. Da sich die beiden Titel spielmechanisch kaum unterscheiden und *Fire Emblem Warriors* sogar eher einen Ticken schlechter aussieht, bleibt mir nur die Vermutung, dass die Priorität der Entwickler ganz klar (und aus völlig verständlichen Gründen) auf der Switch-Version lag und man bei der Umsetzung für den kleinen Handheld-Bruder einfach mit weniger Sorgfalt vorgegangen ist. Wirklich schade für all jene, die noch keine Switch haben – auf der ist *Fire Emblem Warriors* nämlich gelungen.

Fire Emblem Warriors

Termin: 20.Oktober 2017
Hersteller: Nintendo
Entwickler: Omega Force/Team Ninja
USK-Freigabe: ab 12 Jahren
Exklusiv für New 3DS: Ja
Preis: ca. 40 Euro

GRAFIK 6
Optisch liegen Welten zwischen der Switch- und der 3DS-Fassung. Für 3DS-Verhältnisse ist die Grafik aber noch okay. Dafür lässt die Performance regelmäßig zu wünschen übrig.

SOUND 8
Sprache/Text: Englisch o. Japanisch/Deutsch
Die englischen Sprecher sind okay, die rockige Musikuntermalung weiß hingegen durchweg zu gefallen. Fans freuen sich außerdem über viele Sounds aus den Hauptspielen.

STEUERUNG 7
Unterstützt: Touchscreen
In Ermangelung eines richtigen rechten Sticks verliert man im Schlachtengetümmel manchmal ein wenig die Übersicht. Außerdem kann der Touchscreen nicht auf der Übersichtskarte verwendet werden, um den KI-gesteuerten Helden Befehle zu erteilen.

EINZELSPIELER 7
Schwierigkeitsgrad: leicht bis schwer (4 Stufen)
Kampagne und Zusatzszenarien unterhalten problemlos für 60 Stunden und mehr.

AMIIBO 5
Bis zu fünf Mal am Tag erhaltet ihr für das Einscannen von verschiedenen Amiibo (alle kompatibel) kleine Boni.

PRO / CONTRA
- ++ Immenser Umfang, viele Inhalte zum Freispielen
- \+ Viele Anlehnungen an die Hauptspiele
- \+ Von der KI gesteuerte Figuren leveln fleißig mit
- \+ Zusätzliche Szenarien im Historischen Modus
- – Touchscreen wird nicht optimal genutzt
- – Verbündeten-KI nicht immer zuverlässig
- –– Enttäuschende Story der Hauptkampagne
- –– Regelmäßige Slowdowns

WERTUNG/FAZIT

68

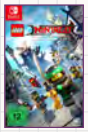
„Spielerisch spaßiges, technisch aber enttäuschendes Action-Spektakel."

MEINUNG
Philipp Bader

„Im kooperativen Modus immer noch lustig, aber vor allem technisch mit Problemen.“

Ich bin eigentlich ein Freund der *Lego*-Spiele aus dem Hause TT Games und auch die Anfänge der *Ninjago*-Reihe durfte ich vor ein paar Jahren noch im Zielgruppenalter miterleben. Trotzdem konnte mich *The Lego Ninjago Movie Videogame* nicht so sehr abholen wie etwa die *Star Wars*- oder *Marvel*-Abenteuer. Vor allem auf der technischen Seite weist der Titel große Mängel auf. Durschnittliche Grafik und nervige Ruckler, dazu ungünstige Kamerapositionen und Cutscenes, die teilweise nicht deutsch synchronisiert wurden. Und doch funktioniert das *Lego*-Spielprinzip bei mir immer noch. Im kooperativen Modus durch Ninjago-City zu streifen und allerlei Sammelkram zu finden macht auch in diesem Spiel wieder Spaß. Ein Meisterwerk ist es aber bestimmt nicht.

The Lego Ninjago Movie Videogame



Termin: 20. Oktober 2017
Hersteller: Warner Bros.
Entwickler: TT Games
USK-Freigabe: ab 12 Jahren
Preis: ca. 60 Euro

GRAFIK 5
Verwaschene Texturen, langweilige Areale, nervige Ruckler. Die Zwischensequenzen aus dem Film sehen wenigstens gut aus.

SOUND 6
Sprache/Text: Englisch/Deutsch
Die deutsche Synchro ist in Ordnung, die Hintergrundmusik mit asiatischem Einschlag ebenso. Teilweise sind Zwischensequenzen nur in englischer Sprache synchronisiert.

STEUERUNG 6
Unterstützt: Pro Controller
Verschiedene Komboattacken durch Tastenkombinationen; bei den Kletterpassagen erkennt das Spiel manchmal die Eingaben nicht punktgenau.

EINZELSPIELER 6
Schwierigkeitsgrad: leicht (stufenlos)
Altbekannte *Lego*-Spielmissionen, die aber nach kurzer Zeit arg monoton werden. Die langen Ladezeiten nerven ebenfalls. Für Sammelfreunde gibt es im freien Spiel einiges zu tun.

MEHRSPIELER 7
Spieler online: - **Spieler offline:** 2-4
Der Offline-Koop-Modus macht wieder Spaß, dazu gesellt sich ein Kampfmodus für bis zu 4 Spieler.

PRO / CONTRA
- ✚ Viel zu tun für Sammelfreunde
- ✚ Koop-Modus macht Laune
- ✚ Typisches *Lego*-Gameplay …
- ➖ … nach kurzer Zeit aber ziemlich monoton
- ➖ Höchstens durchschnittliche Grafik
- ➖ Flugpassagen nerven eher als zu helfen
- ➖ Einige Macken bei der Steuerung
- ➖ Könnte geübte Spieler unterfordern

WERTUNG/FAZIT

„Das *Lego*-Spielprinzip macht Spaß, aber technische Probleme mindern diesen etwas.“

66

Ninjago-City bietet wieder einiges für alte Sammelhasen. In jeder Ecke sind Charaktertüten und rote Steine versteckt.

THE LEGO NINJAGO MOVIE VIDEOGAME

Switch

Action Ein weiteres Abenteuer in einer Klötzchenwelt! Dieses Mal verschlägt es euch in die *Ninjago*-Welt, um Lord Garmadon aufzuhalten.

Mit *The Lego Ninjago Movie* erschien vor einiger Zeit der mittlerweile dritte *Lego*-Film im seit *The Lego Movie* typischen Stop-Motion-Animationsstil. Natürlich gibt es passend dazu auch ein Videospiel, in dem ihr die Ereignisse des Films zu Hause erleben dürft.

Vaterkomplex

Der finstere Lord Garmadon ist mal wieder aus der Unterwelt ausgebrochen und bedroht Ninjago, dieses Mal mit einer Armee aus Fischmenschen. Die fünf Ninjas müssen ihn natürlich besiegen. Interessant ist vor allem die Beziehung zwischen dem Anführer der Ninjas Lloyd und Oberschurken Garmadon, bei dem es sich eigentlich um seinen Vater handelt. Die Geschichte wird in schön animierten und aus dem Film entnommenen Zwischensequenzen erzählt. Ansonsten ist die Grafik höchstens durchschnittlich und es kommt oft zu sehr unschönen Rucklern.

Alles beim Alten

Der Einstieg in *The Lego Ninjago Movie Videogame* sollte jedem, der schon einmal ein *Lego*-Spiel gespielt hat, nicht besonders schwerfallen. Ihr lauft durch bunte Klötzchenwelten, prügelt euch hier und da mit ein paar Gegnern und löst kleine Rätsel, in denen ihr entweder aus kleinen Legosteinhäufchen etwas baut oder die Fähigkeiten eures Charakters einsetzt. In den Kämpfen greifen die Ninjas auf Sensei Wus Techniken zurück, wobei ihr die verschiedenen Komboangriffe in einem Skilltree-Menü verbessert. Garniert wird das Ganze von der *Lego*-typischen Prise Humor. Abwechslung sollen die Fahrzeugabschnitte in den Ninja-Kampfrobotern bringen. Nach Ende des Storymodus könnt ihr im freien Spiel Jagd auf Charaktertüten und rote Schriftrollen machen. Das gesamte Spiel dürft ihr auch im kooperativen Modus durchspielen.

Alles in allem ist *The Lego Ninjago Movie Videogame* sicher nicht das beste *Lego*-Spiel, das je erschienen ist. Trotzdem bringt es im Koop-Modus immer noch Spielspaß für ein paar Stunden. Wer also großer *Lego Ninjago*-Fan ist, kommt hier auf seine Kosten.

Philipp Bader

Die Helden unter der Führung des grünen Ninjas Lloyd müssen ein weiteres Mal den bösen Lord Garamdon bezwingen.

Sensei Wus Techniken frischen die Kämpfe ordentlich auf. Durch höhere Kombos erhaltet ihr außerdem mehr Steine.

Die Zeitanzeige fungiert als eine Art Lebensanzeige, bei jedem gegnerischen Treffer verliert ihr ein paar Sekunden.

SINE MORA EX

Action Frischer Wind für Shoot-'em-Up-Fans auf der Switch: *Sine Mora Ex* verspricht knallharte Flugaction für Hartgesottene.

Riesige Bosse, Explosionen überall, der gesamte Bildschirm ist gefüllt mit Laserstrahlen. Ein kleines Flugzeug kämpft gegen eine riesige Armee an Feinden. *Sine Mora* war im Jahre 2012 eine Liebeserklärung an Genreklassiker wie *R-Type*. Nun erscheint mit *Sine Mora Ex* eine leicht verbesserte Version auch für die Switch.

Nichts für Leute mit Flugangst

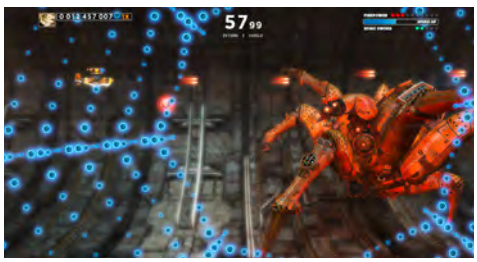
Die Geschichte von *Sine Mora Ex* kommt dabei recht düster daher. In einer von anthropomorphen Tieren bevölkerten Welt stellt sich eine mutige Widerstandsgruppe einer diktatorischen Regierung entgegen. Im Spiel bewegt ihr euer Fluggefährt von links nach rechts über den Bildschirm und ballert allerlei Feinde vom Himmel, während ihr eure Waffen durch herumfliegende Power-ups verbessern könnt. Der automatisch fortlaufende Bildschirm sorgt dabei für Druck. Spezialfähigkeiten wie zum Beispiel Slowmotion können euch beim Ausweichen der gegnerischen Schüsse helfen. Am oberen Bildschirmrand läuft stetig die Zeit herunter, welche ihr durch das Abschießen der Feinde wieder auffüllt.

Am Ende jeden Levels erwartet euch eine Konfrontation mit einem der kreativ gestalteten Bosse, die noch einmal eine Schippe auf den hohen Schwierigkeitsgrad draufgelegen. Dabei steuert sich euer Flugzeug butterweich durch die abwechslungsreichen 2,5-D-Welten. Nur manchmal verfangt ihr euch hinter den großen Nahkampfwaffen der Bosse, was zu unschönen Toden und Frust führen kann.

Viel Umfang für Profis

Die Story ist mit ihren sieben Levels kurz gehalten, genretypisch sorgt der hohe Schwierigkeitsgrad aber für eine längere Spielzeit. Mit jedem beendeten Level schaltet ihr Flugzeuge und Piloten frei und nach der Hauptgeschichte könnt ihr euch in weiteren Modi austoben. Im Arcade-Modus spielt ihr alle Missionen nacheinander durch, während ihr im Boss-Modus gegen sämtliche Endgegner des Spiels antretet. Im kooperativen Spiel übernimmt ein Kumpel eine kleine Kugel, die mithilfe eines Schildes feindliche Angriffe abblockt. Da die Kugel etwas langsamer ist, kommt es in manch engen Passagen zu Problemen. Trotz dieser kleinen Macken ist *Sine Mora Ex* ein herausforderndes Shoot 'em Up und für Genrefans ein Pflichtkauf.

Philipp Bader



Die Bosse nehmen die Hälfte des Bildschirms ein und feuern riesige Lasersalven ab. Ausweichen erfordert hier Können.

Die düstere Story führt euch an beeindruckend aussehende Schauplätze. Hier nehmt ihr Anflug auf eine feindliche Basis.

MEINUNG
Philipp Bader

„Ein herausforderndes Flugabenteuer. Vor allem die düstere Story überrascht."

Es ist wirklich schön zu sehen, dass sich die Spielebibliothek der Switch langsam, aber sicher füllt. *Sine Mora Ex* ist zwar nicht der erste aber doch einer von noch wenigen Vertretern des Shoot-'em-Up-Genres – und ein richtig guter noch dazu. Sein Flugzeug wunderbar flüssig an feindlichen Schüssen vorbei zu manövrieren und die Gegner vom Himmel zu holen macht Spaß. Es fühlt sich einfach gut an, einen stählernen, mit Kanonen gespickten Zug oder einen riesigen Kampfroboter zu besiegen. Auch das Lebenspunktesystem, bei dem die ablaufende Zeit als Energie genutzt wird, hat mir sehr gut gefallen. Allein die englische Synchro wirkte meist eher unfreiwillig komisch. Aber abgesehen davon erwartet die Switch-Besitzer mit *Sine Mora Ex* ein spannendes und herausforderndes Shoot 'em Up.

Sine Mora Ex

Termin: 10. Oktober 2017
Hersteller: THQ Nordic
Entwickler: Digital Reality/ Grasshopper Manufacture
USK-Freigabe: ab 12 Jahren
Preis: ca. 30 Euro

GRAFIK 7
Hübsche Diesel-Punk-Hintergründe und abwechslungsreiche 2,5-D-Levels und Bosse. Die Flugzeuge und Charaktere sind allesamt hübsch gestaltet.

SOUND 6
Sprache/Text: Englisch/Deutsch
Die Explosionen und Waffensounds klingen gut, die englische Synchronisation ist leider etwas hölzern. Die Musik unterstreicht das Geschehen gut.

STEUERUNG 8
Unterstützt: Pro Controller
Das Flugzeug lässt sich punktgenau durch die Levels und an Angriffen vorbei bewegen.

EINZELSPIELER 8
Schwierigkeitsgrad: schwer (2 Stufen)
Spaßiges und herausforderndes Baller-Abenteuer mit gelungener Geschichte. Durch Zusatzmodi gibt es auch nach der Story noch viel zu tun.

MEHRSPIELER 7
Spieler online: - **Spieler offline:** 2
Doppelte Feuerkraft, doppelter Schaden. Die Limitierungen des zweiten Spielers durch die langsamen Bewegungen können nerven.

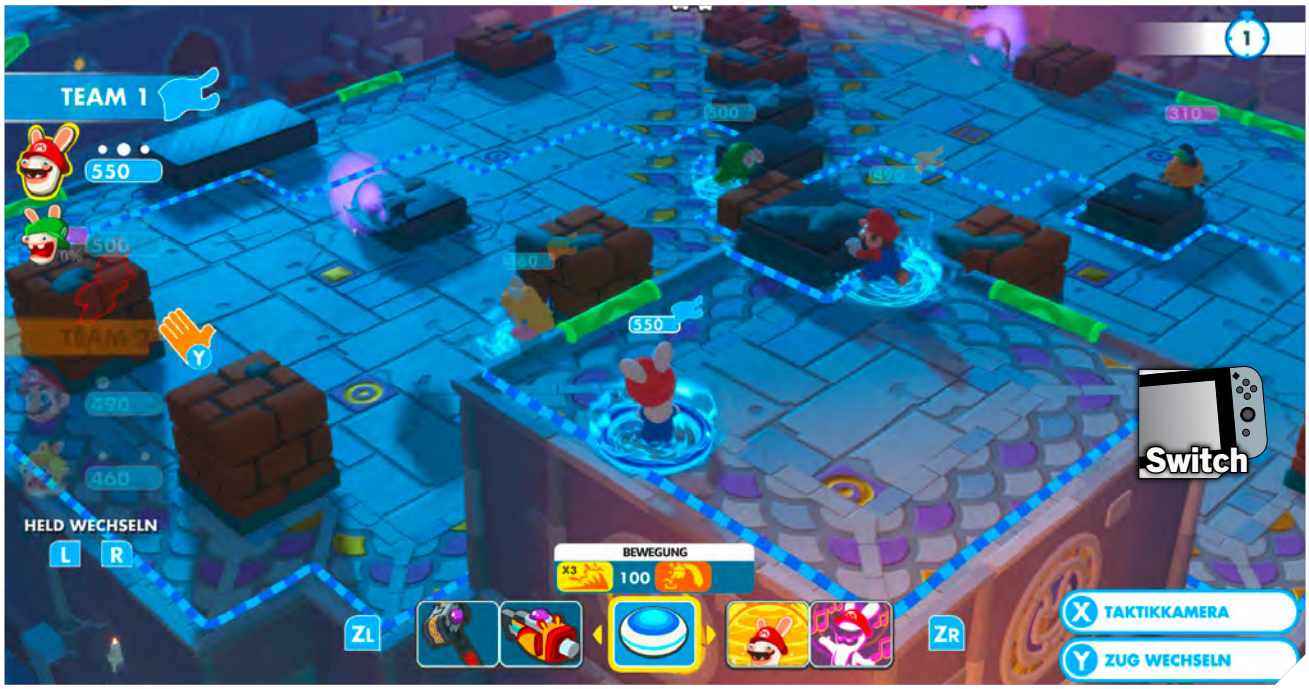
PRO / CONTRA
- ✚ Punktgenaue Steuerung
- ✚ Herausfordernde Levels
- ✚ Düstere und interessante Story
- ✚ Knackiger Schwierigkeitsgrad
- ✚ Spaßiger Koop-Modus
- ✚ Trotz weniger Levels viel Umfang
- ➖ Teilweise etwas unübersichtlich
- ➖ Manch unfairer Tod sorgt für Frust
- ➖ Langsamer Koop-Partner macht Probleme
- ➖ Englische Synchronisation klingt schwach

WERTUNG/FAZIT

80

„Spannendes und kniffliges Shoot 'em Up mit düsterer Geschichte"

NACHSPIEL **Spielspaß über den Release hinaus:** Hier testen wir DLC-Inhalte und kehren zu Spielen zurück, die sich seit dem Release-Test weiterentwickelt haben.



MARIO + RABBIDS KINGDOM BATTLE
ULTRAHERAUSFORDERUNGS-PAKET

Strategie Die erste DLC-Erweiterung bietet neue Bonusprüfungen und zusätzliche Koop-Karten.

Im Zuge der Veröffentlichung des richtig gelungenen Strategiehits *Mario + Rabbids Kingdom Battle* kündigte Ubisoft direkt einen Seasonpass für neue DLC-Inhalte an. Neben zwei Waffenpaketen versprach man vor allem einen Schwung neuer Herausforderungslevels sowie eine Storyerweiterung. Mit dem „Ultraherausforderungs-Paket" kam nun der erste der beiden Downloadinhalte, den ihr als Käufer des Seasonpasses erhaltet oder separat für knapp sieben Euro erwerben könnt.

Mehr, aber nicht frisch

Die DLC-Erweiterung umfasst zum einen acht neue, knifflige Herausforderungslevels und zum anderen fünf zusätzliche Karten für den kooperativen Mehrspieler-Modus. Die Challengelevels befinden sich in den geheimen Bonusabschnitten jeder der Welten im Hauptspiel und bieten die von den Prüfungen gewohnten Aufgaben – nur eben meist noch einen Tick fieser. So sollt ihr zum Beispiel mal wieder Toad heil an Gegnern vorbei eskortieren oder schwere Kopfnüsse knacken, wie sechs Zielpunkte mit drei Spielfiguren in nur einer Runde zu erreichen. Sie machten uns beim Test letztlich auch am meisten Spaß, denn leider kommen im DLC weder neue Spielmechaniken noch Gegner oder Umgebungen dazu. Dadurch verlieren vor allem die typischen Kampf- und Eskortchallenges trotz ihres höheren Schwierigkeitsgrades schnell an Reiz. Das Gleiche gilt auch für die neuen Koop-Karten, die zwar zusätzliches Mehrspielerfutter liefern, aber im Grunde schlichtweg nur Abwandlungen vom Altbekannten sind. Sofern ihr Spaß an den entsprechenden Aufgaben im Hauptspiel hattet und gerne mehr davon hättet, bietet euch dieser DLC genau das. Wer aber frische Spielinhalte möchte, wartet besser auf die Storyerweiterung, die irgendwann nächstes Jahr folgen soll.

Viktor Eippert

Einige der Herausforderungen stellen euch vor knifflige Knobelaufgaben. Hier muss man etwa mit drei Figuren in einer Runde sechs Ziele erreichen.

Mario + Rabbids Kingdom Battle
Ultraherausforderungs-Paket

Termin: 17. Oktober 2017
Hersteller: Ubisoft
Entwickler: Ubisoft
USK-Freigabe: ab 06 Jahren
Preis: 6,99 Euro
(Erweiterungspass kostet 19,99 Euro)

PREIS/LEISTUNG 7

Hier erwarten euch mehr von den gleichen, grundsätzlich guten Inhalten des Hauptspiels. Allerdings fehlt es an völlig frischen Inhalten.

PRO / CONTRA

- \+ Ordentlicher Mix aus Knobel- und Kampfaufgaben
- \+ Zusätzliche Karten für den Koop-Modus …
- – … die sich kaum von den bisherigen unterscheiden
- – Keinerlei neue Elemente

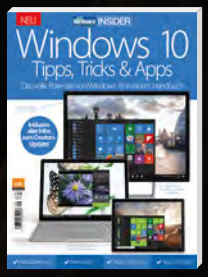
WERTUNG/FAZIT

„Eine gute Ergänzung zum Hauptspiel mit interessanten neuen Spiel-Elementen."

70

CMG
Computec Media Group
EDITION

DIE AKTUELLEN PREMIUM-BOOKAZINES IM ÜBERBLICK



Bequem online bestellen:
shop.computec.de/edition

Oder einfach digital lesen:
epaper.computec.de

Kaufberatung gefällig? Auf diesen Seiten präsentieren wir euch die besten von uns getesteten Spiele für Wii U und Switch und die besten Games ihres jeweiligen Genres!

JUMP & RUN

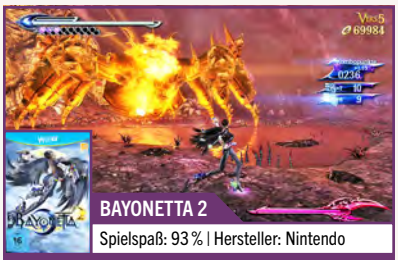
RAYMAN LEGENDS
Spielspaß: 93 % | Hersteller: Ubisoft

Höchstwahrscheinlich das beste Jump & Run, das im Jahr 2013 für die Wii U erschienen ist

Super Mario 3D World
Spielspaß: 92 % | Hersteller: Nintendo

Donkey Kong Country: Tropical Freeze
Spielspaß: 89 % | Hersteller: Nintendo

ACTION



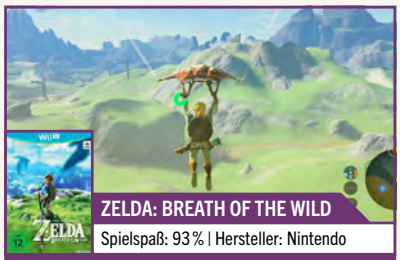
BAYONETTA 2
Spielspaß: 93 % | Hersteller: Nintendo

Brachialer, perfekt designter und superstylisher Action-Hammer – ein Pflichtkauf für alle Wii-U-Besitzer!

Splatoon
Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo

Deus Ex: Human Revolution – Director's Cut
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Square Enix

(ACTION-)ADVENTURE



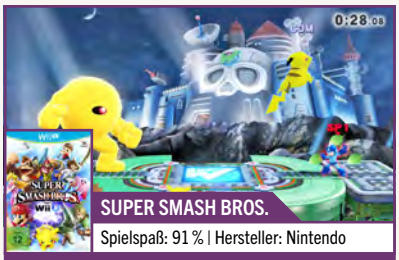
ZELDA: BREATH OF THE WILD
Spielspaß: 93 % | Hersteller: Nintendo

Breath of the Wild begeistert mit seiner riesigen, freien und absolut atmosphärischen Spielwelt.

The Legend of Zelda: The Wind Waker HD
Spielspaß: 91 % | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Twilight Princess HD
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Nintendo

BEAT 'EM UP



SUPER SMASH BROS.
Spielspaß: 91 % | Hersteller: Nintendo

Ganz klar der mit Abstand beste Prügler und das beste Multiplayer-Spektakel auf der Wii U

Tekken Tag Tournament 2
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Bandai Namco

Pokémon Tekken
Spielspaß: 82 % | Hersteller: Nintendo

EGO-SHOOTER

CALL OF DUTY: GHOSTS
Spielspaß: 87 % | Hersteller: Activision

Routiniertes, aber unterhaltsames Shooter-Update mit einem besonders gelungenen Multiplayer-Modus

Call of Duty: Black Ops 2
Spielspaß: 87 % | Hersteller: Activision

007: Legends
Spielspaß: 62 % | Hersteller: Activision

SPORT

NBA 2K13
Spielspaß: 89 % | Hersteller: 2K Games

Ein inhaltlich brillantes Basketballspiel, das aufgrund der schwachen Technik einen faden Beigeschmack hat

Mario Tennis: Ultra Smash
Spielspaß: 82 % | Hersteller: Nintendo

Mario und Sonic: Sotschi 2014
Spielspaß: 76 % | Hersteller: Nintendo

GESCHICKLICHKEIT

KIRBY & DER REGENBOGEN-PINSEL
Spielspaß: 83 % | Hersteller: Nintendo

Kirby kann es einfach: ein gelungener Auftritt des ebenso charismatischen wie putzigen Nintendo-Kultknödels.

Mario Party 10
Spielspaß: 82 % | Hersteller: Nintendo

Captain Toad: Treasure Tracker
Spielspaß: 81 % | Hersteller: Nintendo

RENNSPIEL

MARIO KART 8
Spielspaß: 89 % | Hersteller: Nintendo

Der schiere Fahrspaß macht die durchaus vorhandenen Mängel (fast) wieder wett.

Need for Speed: Most Wanted
Spielspaß: 85 % | Hersteller: EA

Sonic & All-Stars: Racing Transformed
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Sega

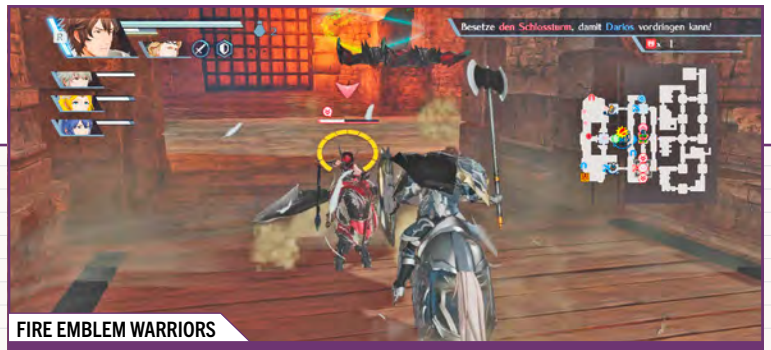
ROLLENSPIEL

XENOBLADE CHRONICLES X
Spielspaß: 87 % | Hersteller: Nintendo

Zwar kein absoluter Superhit, aber immer noch ein fantastisches, riesiges Rollenspiel für Wii U

Paper Mario: Color Splash
Spielspaß: 86 % | Hersteller: Nintendo

Mass Effect 3: Special Edition
Spielspaß: 86 % | Hersteller: Electronic Arts



FIRE EMBLEM WARRIORS

Fire Emblem Warriors verbindet zum zweiten Mal die actionreichen Kämpfe der *Dynasty Warriors*-Spiele mit einer Nintendo-Marke. Das macht erneut viel Spaß, ist aber nicht ganz so gut gelungen wie bei *Hyrule Warriors*.

Stets aktuell: Die 30 besten Wii-U-Spiele

Assassin's Creed 3
Test (01/13): 88 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Ubisoft

Assassin's Creed 4: Black Flag
Test (01/14): 87 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Ubisoft

Batman: Arkham City Armoured Edition
Test (01/13): 85 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Warner

Bayonetta
Test (11/14): 90 % | Genre: Action | Hersteller: Nintendo

Bayonetta 2
Test (11/14): 93 % | Genre: Action | Hersteller: Nintendo

Call of Duty: Black Ops 2
Test (01/13): 87 % | Genre: Ego-Shooter | Hersteller: Activision

Call of Duty: Ghosts
Test (01/14): 87 % | Genre: Ego-Shooter | Hersteller: Activision

Darksiders 2
Test (01/13): 83 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: THQ

Deus Ex: Human Revolution
Test (12/13): 88 % | Genre: Action | Hersteller: Square Enix

Donkey Kong Country: Tropical Freeze
Test (03/14): 89 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Hyrule Warriors
Test (10/14): 84 % | Genre: Action | Hersteller: Nintendo

Kirby und der Regenbogen-Pinsel
Test (05/15): 83 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Lego Marvel Super Heroes
Test (12/13): 84 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Warner

Mario Kart 8
Test (06/14): 89 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: Nintendo

Mass Effect 3: Special Edition
Test (01/13): 86 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: EA

NBA 2K13
Test (03/13): 89 % | Genre: Sport | Hersteller: 2K Games

Need for Speed: Most Wanted
Test (05/13): 85 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: EA

New Super Mario Bros. U
Test (12/12): 85 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Nintendo Land
Test (12/12): 85 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Paper Mario: Color Splash
Test (11/16): 86 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Pikmin 3
Test (08/13): 91 % | Genre: Strategie | Hersteller: Nintendo

Project Zero: Priesterin des Schwarzen Wassers
Test (11/15): 83 % | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Rayman Legends
Test (10/13): 93 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Ubisoft

Skylanders Imaginators
Test (12/16): 83 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Activision

Skylanders: Trap Team
Test (11/14): 83 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Activision

Sonic & All-Stars Racing Transformed
Test (01/13): 85 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: Sega

Splatoon
Test (07/15): 90 % | Genre: Action | Hersteller: Nintendo

Star Fox Zero
Test (05/16): 85 % | Genre: Action | Hersteller: Nintendo

Super Mario 3D World
Test (01/14): 92 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Smash Bros. für Wii U
Test (01/15): 91 % | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Nintendo

Stets aktuell: Die 20 besten Switch-Spiele

1-2-Switch
Test (04/17): 77 % | Genre: Geschicklichkeit I Hersteller: Nintendo

ARMS
Test (07/17): 82 % | Genre: Beat 'em Up I Hersteller: Nintendo

Cave Story+
Test (09/17): 82 % | Genre: Action-Adv. I Hersteller: Nicalis

Disgaea 5 Complete
Test (07/17): 82 % | Genre: Strategie I Hersteller: NIS America

NEU Dragon Ball Xenoverse 2
Test (11/17): 77 % | Genre: Action I Hersteller: Bandai Namco

NEU FIFA 18
Test (11/17): 77% | Genre: Sportspiel I Hersteller: Electronic Arts

NEU Fire Emblem Warriors
Test (11/17): 78 % | Genre: Action I Hersteller: Nintendo

Just Dance 2017
Test (04/17): 78 % | Genre: Geschicklichkeit I Hersteller: Ubisoft

Lego City Undercover
Test (06/17): 78 % | Genre: Action-Adv. I Hersteller: Warner Bros.

Mario + Rabbids Kingdom Battle
Test (10/17): 85 % | Genre: Strategie I Hersteller: Nintendo

Mario Kart 8 Deluxe
Test (05/17): 91 % | Genre: Rennspiel I Hersteller: Nintendo

Minecraft: Nintendo Switch Edition
Test (07/17): 80 % | Genre: Adventure I Hersteller: Mojang

NEU NBA 2K18
Test (11/17): 90 % | Genre: Sportspiel I Hersteller: 2K Games

Pokémon Tekken DX
Test (10/17): 82 % | Genre: Beat 'em Up I Hersteller: Nintendo

Puyo Puyo Tetris
Test (06/17): 78 % | Genre: Geschicklichkeit I Hersteller: Sega

Rayman Legends: Definive Edition
Test (10/17): 90 % | Genre: Jump & Run I Hersteller: Ubisoft

Skylanders Imaginators
Test (05/17): 75 % | Genre: Action-Adv. I Hersteller: Activision

Splatoon 2
Test (08/17): 91 % | Genre: Action I Hersteller: Nintendo

NEU The Binding of Isaac: Afterbirth+
Test (11/17): 90 % | Genre: Action I Hersteller: Headup Games

The Legend of Zelda: Breath of the Wild
Test (04/17): 94 % | Genre: Action-Adv. I Hersteller: Nintendo

RETRORÄTSELN

Mit Spielen wie aus unserem aktuellen Retrorätsel ist das immer so eine Sache: Die echten Exoten kennen nur wenige Retro-Altmeister unter euch, die dafür aber ganz genau!

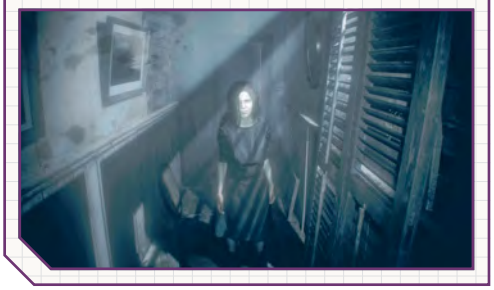
Fire Fighter – so hieß das gute Stück aus unserer letzten Retrorätsel-Suche! Insgesamt haben wir diesmal nur drei Zuschriften erhalten, was für unsere Verhältnisse als mager gelten darf. Es ist aber auch typisch für ein Game-Boy-Liebhaberstück: Nur ganz wenige Spieler erinnern sich noch an solche unbekannten Exemplare, dafür aber umso besser. Machen wir doch gleich weiter: Wir suchen ein Mittelding aus Action und Rennspiel aus den frühen 90ern, und zwar den zweiten Teil der Serie, der als Nachfolger des drei Jahre älteren NES-Originals erschienen ist. Dabei haben beide Games der Reihe noch etwas gemeinsam: Der Name des Herstellerstudios ist deutlich bekannter als der des Spiels.

Ihr kennt unser gesuchtes Spiel und wollt mitmachen? Dann schickt bitte eine E-Mail mit eurer Antwort an: **redaktion.benj@minkegel.de**

THE OTHER CASTLE

Mit *Doom* erscheint einer der großartigsten Horror-Actiontitel der letzten Monate auf der Switch und es beginnt damit hoffentlich eine Comeback-Ära der Third-Party-Spiele für Nintendo. Uns fällt da noch ein ganz ähnlicher Titel ein, den wir gerne hätten.

Resident Evil 6 hat seinerzeit reichlich auf die Schnauze bekommen – und das mit Recht! Kritiker und Fans fanden das planlose Action-Gedöns gleichermaßen schlimm. Jede Menge Figuren, aber null Charakter trafen hier auf den verzweifelten Versuch, mit einem großen Namen möglichst vielen Spielern zu gefallen. Nein, gefallen ist nicht das richtige Wort: Anbiedern trifft es eher. Etwas Gutes hatte das Ganze aber – Capcom hat sich die Kritik zu Herzen genommen und mit *Resident Evil 7* Anfang dieses Jahres nicht nur einen unfassbar schaurigen Gruselschocker rausgehauen, sondern mit dem First-Person-Thriller auch einen VR-Referenztitel auf der Playstation abgeliefert. Wenn die Switch *Doom* und *Wolfenstein* packt, sollte doch auch *Resident Evil 7* drin sein, oder?



Die vielleicht beste Retro-Spielebibliothek der Welt: Nintendos Virtual Console ist eines der absoluten Wii-U-Highlights. Lasst euch diese Klassiker nicht entgehen!

JUMP & RUN

SUPER MARIO 64

Spielspaß: 10 | Hersteller: Nintendo

Für unumstrittene Meisterwerke wie dieses Jump & Run wurde die Höchstpunktzahl erfunden.

Mega Man X
Spielspaß: 10 | Hersteller: Capcom

Super Mario Advance 4: Super Mario Bros. 3
Spielspaß: 10 | Hersteller: Nintendo

ACTION

RESIDENT EVIL 4

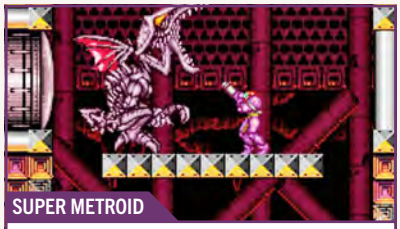
Spielspaß: 10 | Hersteller: Capcom

Abwechslungsreiches, spannendes, forderndes Action-Horrorspiel, das man unbedingt erlebt haben muss

Star Fox 64
Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Cybernator
Spielspaß: 9 | Hersteller: Masaya

(ACTION-)ADVENTURE



SUPER METROID

Spielspaß: 10 | Hersteller: Nintendo

Kauft euch dieses Meisterwerk! Es wird eure Sicht auf andere Videospiele für immer verändern.

The Legend of Zelda: Ocarina of Time
Spielspaß: 10 | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: A Link to the Past
Spielspaß: 10 | Hersteller: Nintendo

BEAT 'EM UP

STREET FIGHTER 2

Spielspaß: 9 | Hersteller: Capcom

Ihr solltet der New-Challenger-Version den Vorzug geben, sie bietet die beste Preis-Leistung von allen Fassungen.

Street Fighter Alpha 2
Spielspaß: 8 | Hersteller: Capcom

Final Fight 1-3
Spielspaß: 7 | Hersteller: Capcom

STRATEGIE/SIMULATION

ADVANCE WARS

Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Ein astreiner Strategie-Brocken, der einen leichten Einstieg mit komplexen Gefechten vereint

Advance Wars 2: Black Hole Rising
Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Bomberman 94
Spielspaß: 8 | Hersteller: Hudson Soft

SPORT

MARIO STRIKERS CHARGED FOOTBALL

Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo

Leider ist es nicht mehr möglich, online zu spielen. Für ein spaßiges Offline-Gebolze zu zweit aber super!

Mario Golf Advance Tour
Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo

1080° Snowboarding
Spielspaß: 7 | Hersteller: Nintendo

GESCHICKLICHKEIT

PUNCH-OUT!!

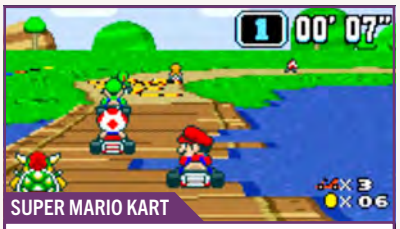
Spielspaß: 7 | Hersteller: Nintendo

Beinharter Reflextest am Controller, kombiniert mit herrlich schräg animierten Charakteren. Tolles Teil!

Wario's Woods
Spielspaß: 7 | Hersteller: Nintendo

Wario Land: The Shake Dimension
Spielspaß: 7 | Hersteller: Good-Feel

RENNSPIEL



SUPER MARIO KART

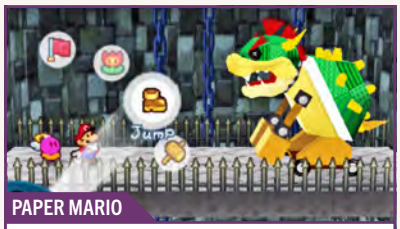
Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Die KI ist heutzutage etwas lasch, zusammen mit einem menschlichen Gegner aber ein total genialer Fun-Racer!

F-Zero
Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo

Wave Race 64
Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo

ROLLENSPIEL



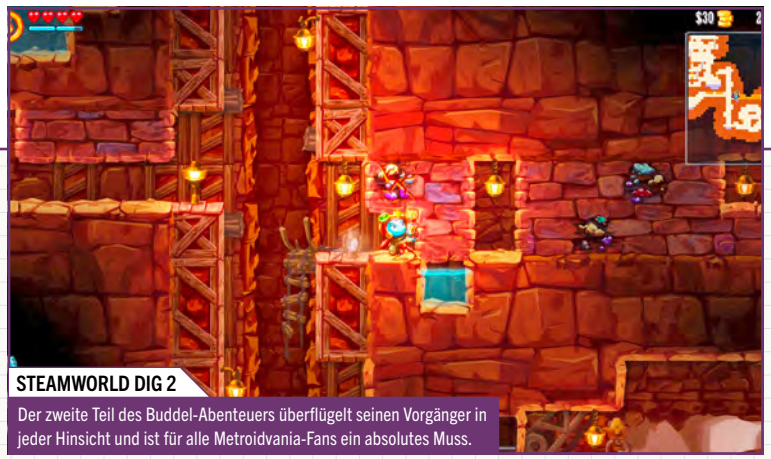
PAPER MARIO

Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Die Spielfiguren des Abenteuers sind das einzig Flache an diesem grandiosen RPG der ebenso glorreichen N64-Ära.

Xenoblade Chronicles
Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Earthbound
Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo



STEAMWORLD DIG 2

Der zweite Teil des Buddel-Abenteuers überflügelt seinen Vorgänger in jeder Hinsicht und ist für alle Metroidvania-Fans ein absolutes Muss.

Die Top 50 der Wii-U-VC-Games: Legenden aus 30 Jahren Videospiel-Kultur samt N-ZONE-Ausgabenverzeichnis

Advance Wars
Test (05/14): 9 | Genre: Strategie | Hersteller: Nintendo

Advance Wars 2: Black Hole Rising
Test (09/15): 9 | Genre: Strategie | Hersteller: Nintendo

Beat the Beat: Rhythm Paradise
Test (01/17): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Bomberman 94
Test (04/17): 8 | Genre: Strategie | Hersteller: Hudson Soft

Castlevania: Circle of the Moon
Test (03/15): 8 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Konami

Castlevania: Harmony of Dissonance
Test (04/15): 8 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Konami

Cybernator
Test (04/15): 9 | Genre: Action| Hersteller: Masaya

Demon's Crest
Test (03/15): 9 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Capcom

Donkey Kong 64
Test (06/15): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Rare

Donkey Kong Country 2
Test (12/14): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Rare

Donkey Kong Country Returns
Test (03/15): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Final Fantasy Tactics Advance
Test (03/16): 9 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Square Enix

Fire Emblem: Shadow Dragon
Test (09/15): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Kirby und das magische Garn
Test (07/15): 8 | Genre: Action | Hersteller: Nintendo

Mario & Luigi: Superstar Saga
Test (05/14): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Mario & Luigi: Zusammen durch die Zeit
Test (09/15): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Mario Kart 64
Test (03/16): 8 | Rennspiel | Hersteller: Nintendo

Mario Strikers Charged Football
Test (07/16): 8 | Sport | Hersteller: Nintendo

Mega Man X
Test (11/13): 10 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Mega Man X2
Test (01/14): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Metroid Fusion
Test (05/14): 9 | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Metroid Prime Trilogy
Test (03/15): 10 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

Metroid: Zero Mission
Test (05/15): 9 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

New Super Mario Bros.
Test (02/16): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

New Super Mario Bros. Wii
Test (03/16): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Ninja Gaiden 3: The Ancient Ship of Doom
Test (01/16): 9 | Genre: Action | Hersteller: Tecmo

Paper Mario
Test (07/15): 9 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Pikmin 2: New Play Control!
Test (02/17): 8 | Genre: Strategie | Hersteller: Nintendo

Pokémon Snap
Test (10/16): 8 | Genre: Action | Hersteller: HAL Laboratory

R-Type
Test (09/16): 8 | Genre: Action | Hersteller: Konami

Resident Evil 4
Test (12/14): 10 | Genre: Action | Hersteller: Capcom

Star Fox 64
Test (05/16): 9 | Genre: Action | Hersteller: Nintendo

Super Castlevania IV
Test (12/13): 9 | Genre: Action | Hersteller: Konami

Super Ghouls 'n Ghosts
Test (08/13): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Super Mario 64
Test (06/15): 10 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Mario Advance 4: Super Mario Bros. 3
Test (05/16): 10 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Mario Galaxy
Test (04/16): 10 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Mario Galaxy 2
Test (03/15): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Mario Kart
Test (05/14): 9 | Genre: Rennspiel | Hersteller: Nintendo

Super Mario RPG: Legend of the Seven Stars
Test (02/16): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Squaresoft

Super Metroid
Test (07/13): 10 | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: A Link to the Past
Test (02/14): 10 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Majora's Mask
Test (08/16): 9 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Ocarina of Time
Test (09/15): 10 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Phantom Hourglass
Test (01/16): 8 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Spirit Tracks
Test (01/16): 8 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: The Minish Cap
Test (08/14): 9 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

Wave Race 64
Test (08/16): 8 | Genre: Rennspiel | Hersteller: Nintendo

Xenoblade Chronicles
Test (10/15): 9 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Yoshi's Island
Test (05/14): 10 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Die aktuell 20 besten eShop-Titel für Switch

Azure Striker Gunvolt: Striker Pack
Test (10/17): 8 | Genre: Action | Hersteller: Inti Creates

Death Squared
Test (09/17): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: SMG Studio

NEU Deemo
Test (11/17): 8 | Genre: Musikspiel | Hersteller: Flyhigh Works

Fast RMX
Test (05/17): 8 | Genre: Rennspiel | Hersteller: Shin'en

Gonner
Test (08/17): 8 | Genre: Action | Hersteller: Art in Heart

Graceful Explosion Machine
Test (06/17): 8 | Genre: Action | Hersteller: Vertex Pop Inc.

Infinite Minigolf
Test (09/17): 8 | Genre: Sportspiel | Hersteller: Zen Studios

Ironcast
Test (10/17): 8 | Genre: Strategie | Hersteller: Ripstone

Mighty Gunvolt Burst
Test (08/17): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Inti Creates

Overcooked: Special Edition
Test (09/17): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Team 17

Phantom Trigger
Test (10/17): 8 | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Tiny Build Games

Retro City Rampage DX
Test (09/17): 8 | Genre: Action | Hersteller: Vblank Entertainment

Severed
Test (10/17): 8 | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Drinkbox Studios

Shantae: Half-Genie Hero
Test (07/17): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Wayforward

Shovel Knight: Treasure Trove
Test (05/17): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Yacht Club Games

Snipperclips
Test (05/17): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Sonic Mania
Test (09/17): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Sega

NEU Steamworld Dig 2
Test (11/17): 8 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Image & Form

Thumper
Test (07/17): 9 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Drool

World of Goo
Test (05/17): 9 | Genre: Strat./Geschick. | Hersteller: Tomorrow Corp.

Die aktuell 10 besten eShop-Titel für Wii U

Bit.Trip Runner 2
Test (06/13): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Gaijin Games

Dual Core
Test (08/16): 9 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Gray Fin Studios

Ducktales Remastered
Test (10/13): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: WayForward Tech

Guacamelee! Super Turbo Championship Edition
Test (08/14): 9 | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Drinkbox Studios

Runbow
Test (11/15): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: 13AM Games

Shantae and the Pirate's Curse
Test (04/15): 9 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Wayforward

Shovel Knight
Test (01/15): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Yacht Club Games

Steamworld Heist
Test (11/16): 8 | Genre: Strategie | Hersteller: Image & Form

The Binding of Isaac: Rebirth
Test (12/15): 9 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nicalis

Trine 2: Director's Cut
Test (01/13): 9 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Frozenbyte

Alle Top-Games auf einen Blick: Auch für Nintendos aktuellen Handheld fassen wir die Genre-Spitzenreiter sowie die momentan besten 3DS-Spiele zusammen.

ACTION

RESIDENT EVIL: REVELATIONS
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Capcom

Spannende Story, beeindruckende Technik, klasse Atmosphäre – ein Megahit aus dem Jahr 2012!

Metal Gear Solid: Snake Eater 3D
Spielspaß: 87 % | Hersteller: Konami

Star Fox 64 3D
Spielspaß: 84 % | Hersteller: Nintendo

(ACTION-)ADVENTURE

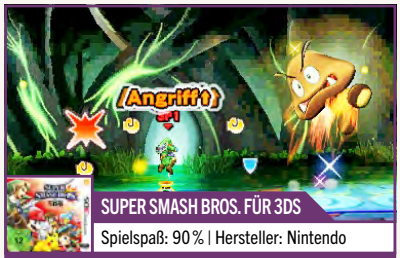
ZELDA: MAJORA'S MASK 3D
Spielspaß: 92 % | Hersteller: Nintendo

Genauso gut wie immer, aber noch besser als jemals zuvor: ein absolutes *Zelda*- und Remake-Meisterwerk!

The Legend of Zelda: A Link between Worlds
Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo

Metroid: Samus Returns
Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo

BEAT 'EM UP



SUPER SMASH BROS. FÜR 3DS
Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo

Klopperei vom Feinsten: eine würdige Fortsetzung und ein sehr gelungener Handheld-Einstand der Kultreihe

Super Street Fighter IV 3D Edition
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Capcom

Dead or Alive: Dimensions
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Tecmo Koei

GESCHICKLICHKEIT

PROF. LAYTON: DAS VERMÄCHTNIS V. ASLANT
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Nintendo

Ein würdiger Abschluss der beliebten Puzzle-Serie, auch wenn echte Neuerungen wieder mal fehlen

Professor Layton und die Maske der Wunder
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Nintendo

Hatsune Miku: Project Mirai DX
Spielspaß: 87 % | Hersteller: Sega

JUMP & RUN

NEW SUPER MARIO BROS. 2
Spielspaß: 91 % | Hersteller: Nintendo

Extrem motivierender Hüpf-Altmeister mit tollem Gameplay und spaßigem Koop-Modus

Super Mario 3D Land
Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo

Donkey Kong Country Returns 3D
Spielspaß: 86 % | Hersteller: Nintendo

RENNSPIEL

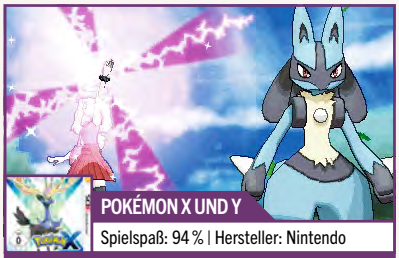
MARIO KART 7
Spielspaß: 94 % | Hersteller: Nintendo

Exquisiter Online-Modus trifft perfekte Balance und Steuerung – der Solomodus ist allerdings viel zu leicht.

Sonic & All-Stars: Racing Transformed
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Sega

F1 2011
Spielspaß: 81 % | Codemasters

ROLLENSPIEL



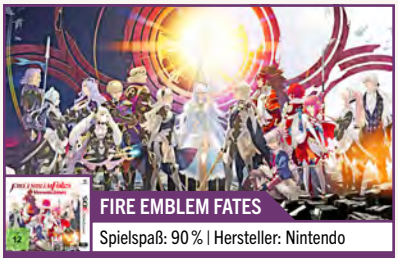
POKÉMON X UND Y
Spielspaß: 94 % | Hersteller: Nintendo

Viele mutige Neuerungen machen *X* und *Y* zu den besten *Pokémon*-Spielen seit Bestehen der Serie!

Dragon Quest VIII: Die Reise des ver. Königs
Spielspaß: 92 % | Hersteller: Nintendo

Etrian Odyssey IV: Legends of the Titan
Spielspaß: 91 % | Hersteller: NIS America

SIMULATION/STRATEGIE



FIRE EMBLEM FATES
Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo

Das dreigängige Fantasy-Festmahl ist nicht nur für eingefleischte Strategen ein riesiger Spaß.

Fire Emblem: Awakening
Spielspaß: 89 % | Hersteller: Nintendo

Fire Emblem Echoes: Shadows of Valentia
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Nintendo

SPORT

MARIO GOLF: WORLD TOUR
Spielspaß: 87 % | Hersteller: Nintendo

Die Welttournee des sportlichen Klempners ist das bisher gelungenste Golfspiel im *Mario*-Universum.

Mario Sports Superstars
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Nintendo

PES 2011 3D
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Konami

YO-KAI WATCH 2: GEISTIGE GEISTER

Mit *Geistige Geister* hat Entwickler Level-5 das bisher beste *Yo-kai Watch*-Abenteuer auf die Beine gestellt, das es hierzulande auf dem 3DS zu kaufen gibt.

Stets aktuell: Die 50 besten 3DS-Spiele – mit N-ZONE-Ausgabenverzeichnis zum einfachen Nachschlagen

Bravely Default For the Sequel
Test (01/14): 88 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Square Enix

Bravely Second: End Layer
Test (03/16): 88 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Dead or Alive: Dimensions
Test (06/11): 85 % | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Tecmo Koei

Donkey Kong Country Returns 3D
Test (06/13): 86 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Dragon Quest VII: Fragmente der Vergangenheit
Test (10/16): 85 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Dragon Quest VIII: Die Reise des verwunsch. Königs
Test (02/17): 92 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Etrian Odyssey IV: Legends of the Titan
Test (10/13): 91 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: NIS America

Etrian Odyssey Untold: The Millennium Girl
Test (06/14): 87 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: NIS America

Etrian Odyssey 2 Untold: The Fafnir Knight
Test (03/16): 87 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: NIS America

Fantasy Life
Test (10/14): 87 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Fire Emblem: Awakening
Test (05/13): 89 % | Genre: Strategie | Hersteller: Nintendo

Fire Emblem Echoes: Shadows of Valentia
Test (06/17): 88 % | Genre: Strategie | Hersteller: Nintendo

Fire Emblem Fates
Test (06/16): 90 % | Genre: Strategie | Hersteller: Nintendo

Hatsune Miku: Project Mirai DX
Test (11/15): 87 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Sega

Kingdom Hearts 3D: Dream Drop Distance
Test (08/12): 87 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Square Enix

Luigi's Mansion 2
Test (04/13): 85 % | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Mario & Luigi: Paper Jam Bros.
Test (01/16): 87 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

NEU Mario & Luigi: Superstar Saga + Bowsers Scher.
Test (11/17): 88 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Mario Golf: World Tour
Test (06/14): 87 % | Genre: Sportspiel | Hersteller: Nintendo

Mario Kart 7
Test (01/12): 94 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: Nintendo

Mario Sports Superstars
Test (04/17): 85 % | Genre: Sportspiel | Hersteller: Nintendo

Metal Gear Solid: Snake Eater 3D
Test (04/12): 87 % | Genre: Action | Hersteller: Konami

Metroid: Samus Returns
Test (10/17): 90 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Nintendo

New Super Mario Bros. 2
Test (09/12): 91 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Persona Q: Shadow of the Labyrinth
Test (01/15): 88 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Atlus

Pokémon Alpha Saphir und Omega Rubin
Test (12/14): 86 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Pokémon Sonne und Mond
Test (01/17): 90 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Pokémon X und Y
Test (11/13): 94 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Professor Layton und das Vermächtnis von Aslant
Test (12/13): 88 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Professor Layton und die Maske der Wunder
Test (11/12): 88 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Professor Layton vs. Phoenix Wright: Ace Attorney
Test (04/14): 87 % | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Puzzle & Dragons Z/Super Mario Bros. Edition
Test (06/15): 87 % | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Resident Evil: Revelations
Test (02/12): 88 % | Genre: Action | Hersteller: Capcom

Shin Megami Tensei 4
Test (12/14): 88 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Atlus

Shin Megami Tensei 4 Apocalypse
Test (01/17): 88 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Atlus

Sonic & All-Stars: Racing Transformed
Test (03/13): 85 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: Sega

Super Mario 3D Land
Test (12/11): 90 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Smash Bros. für Nintendo 3DS
Test (11/14): 90 % | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Nintendo

Super Street Fighter IV 3D Edition
Test (04/11): 88 % | Genre: Beat 'em Up I Hersteller: Capcom

Tetris
Test (12/11): 85 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: A Link between Worlds
Test (12/13): 90 % | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Majora's Mask 3D
Test (03/15): 92 % | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D
Test (07/11): 90 % | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

Theatrhythm Final Fantasy: Curtain Call
Test (10/14): 85 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Square Enix

Tomodachi Life
Test (07/14): 85 % | Genre: Simulation | Hersteller: Nintendo

Xenoblade Chronicles 3D
Test (05/15): 85 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Yo-kai Watch
Test (05/16): 89 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Yo-kai Watch 2
Test (05/17): 87 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

NEU Yo-kai Watch 2: Geistige Geister
Test (11/17): 88 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Zero Escape: Virtue's Last Reward
Test (05/13): 88 % | Genre: Adventure | Hersteller: Rising Star

MY TWO COINS

E-Sports – das Thema versucht nach wie vor, in Deutschland stärker Fuß zu fassen, tut sich dabei aber schwer. Virtuelle Fußballmannschaften bei Vereinen mit großen Namen und jede Menge effektgeladene Turniere mit üppigen Preisgeldern – eigentlich stimmt das Fundament. Ein Massenphänomen ist der E-Sport hier aber nach wie vor nicht.

FIFA, DOTA 2, Starcraft, Hearthstone – die Spielenamen in der E-Sports-Szene sind groß. Die Mannschaften, in denen sich die virtuellen Sportler organisieren, ebenfalls: Schalke 04, VFL Wolfsburg und RB Leipzig sind nur einige der Teams, die mittlerweile über eine Joypad-Division verfügen. Auch in der deutschen Medienlandschaft kann man E-Sports-Übertragungen finden, ohne dafür erst eine Expedition in irgendwelche obskuren Ecken von YouTube oder Twitch starten zu müssen. ProSieben Maxx liefert regelmäßig TV-Bilder der oft spektakulären Shows – ganz einfach beim Zappen am Fernseher. Wer bei den Asien-Spielen 2022 in Hangzhou, China zuschaut, darf dort sogar miterleben, wie der virtuelle Sport neben den traditionellen athletischen Wettbewerben um Medaillen ausgetragen wird. Ein echter Ritterschlag!

Trotzdem ist es wohl fair zu sagen, dass der E-Sport sich noch schwer damit tut, bei den Menschen Fuß zu fassen, die nicht schon selbst mitten in der Szene sind. Das ist irgendwo auch eines der Probleme des digitalen Kräftemessens: Während klassische Sportarten wie Fußball, Leichtathletik oder Motorsport hierzulande leicht zugänglich sind und tendenziell eher auf Öffnung zur breiten Masse setzen, scheint sich der E-Sport mit jedem Jahr eher noch mehr seinem Stammpublikum zuzuwenden. Titel wie *DOTA* oder *Starcraft 2* sind oft extrem schnell, voller grafischer Spezialeffekte und benötigen viel Fachwissen, um vom Publikum erfasst werden zu können.

Wie kann sich der E-Sport bekannter und beliebter machen? Unserer Meinung nach braucht es dazu drei Dinge: die richtige Bühne, den richtigen Turniertitel und vor allen Dingen die richtigen Kommentatoren. Wer schon einmal bei einem Formel-1-Rennen den Kommentar abgeschaltet hat, dürfte festgestellt haben, dass Sport oft von einer mitreißenden Leistung der Sprecher aus dem Off lebt – diese müssen aber nicht nur für Begeisterung sorgen, sondern Neulinge auch an die Hand nehmen. Das richtige Spiel ist ebenfalls extrem wichtig: *Starcraft* oder *DOTA* versteht kein Mensch aus dem Stegreif und *FIFA* ist dem gewöhnlichen Fußballspiel zu ähnlich. Perfekt wäre *Rocket League*: „Rennautos versuchen, einen Ball in das gegnerische Tor zu fahren". Zack, Spiel erklärt, jeder hat es sofort kapiert. Dann ist da noch die Bühne. Machen wir E-Sport zur olympischen Disziplin! Hier gibt es nicht nur viele Zuschauer, diese sind auch oft bereit, etwas Neues zu entdecken.

Nintendos Kleiner ganz groß: Gerade bei der stets wachsenden Virtual-Console-Bibliothek für den 3DS verliert man schnell den Überblick. Wir helfen euch!

ACTION/BEAT 'EM UP

3D STREETS OF RAGE 2

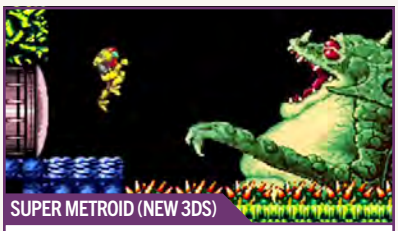
Spielspaß: 9 | Hersteller: Sega

3D Streets of Rage 2 zeigt auch auf dem 3DS, warum es ein wahrer Klassiker ist – fantastisches Beat 'em Up!

Ninja Gaiden II
Spielspaß: 9 | Hersteller: Tecmo Koei

Blaster Master
Spielspaß: 9 | Hersteller: Sunsoft

(ACTION-)ADVENTURE



SUPER METROID (NEW 3DS)

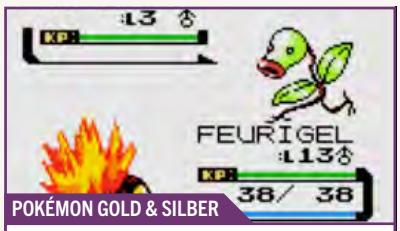
Spielspaß: 10 | Hersteller: Nintendo

Auf dem New 3DS ist die Steuerung nicht ganz so griffig wie im Original – trotzdem: Meisterwerk, Höchstwertung!

The Legend of Zelda: A Link to the Past (New 3DS)
Spielspaß: 10 | Hersteller: Nintendo

Contra 3
Spielspaß: 9 | Hersteller: Konami

ROLLENSPIEL



POKÉMON GOLD & SILBER

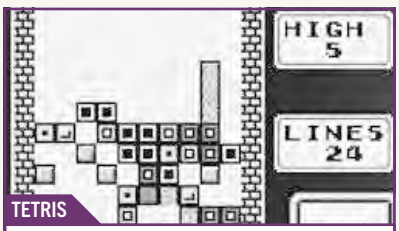
Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo

Die zweite *Pokémon*-Generation ist besser gealtert als die erste und lohnt einen Blick auf dem 3DS.

Shining Force: The Sword of Hajya
Spielspaß: 8 | Hersteller: Kemco

The Sword of Hope 2
Spielspaß: 8 | Hersteller: Kemco

GESCHICKLICHKEIT



TETRIS

Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Der zeitlose Klassiker ist ein Mitbegründer des Erfolgs von Nintendo – wir würdigen ihn mit diesem Ehrenplatz.

Toki Tori
Spielspaß: 9 | Hersteller: Two Tribes

Pilotwings
Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo

JUMP & RUN

SUPER MARIO WORLD (NEW 3DS)

Spielspaß: 10 | Hersteller: Nintendo

Ein Muss für jeden, der diesen zeitlosen Klassiker in seiner ganzen ursprünglichen Pracht erleben will

Mega Man X
Spielspaß: 10 | Hersteller: Capcom

Donkey Kong Country 2 (New 3DS)
Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

SPORT/RENNSPIEL

F-ZERO (NEW 3DS)

Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

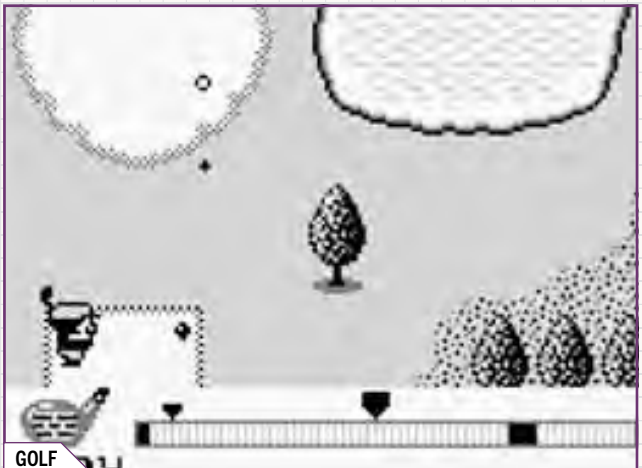
Famoses Rennspiel mit einem kernigen Schwierigkeitsgrad, aber leider ohne Mehrspieler-Unterstützung

Super Mario Kart (New 3DS)
Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo

Golf
Spielspaß: 7 | Hersteller: Nintendo

DONKEY KONG COUNTRY 2

Sofern ihr einen New 3DS oder New 2DS habt und es euch nach einem exzellenten Jump & Run dürstet, empfehlen wir diesen affigen Klassiker. Teil 1 & 3 sind ebenfalls im eShop erhältlich.



GOLF

Falls ihr aktuell *Golf Story* auf der Switch spielt und euch fragt, was es mit den „Galf"-Minispielen darin auf sich hat, solltet ihr mal einen Blick auf *Golf* im eShop des 3DS werfen.

POKÉMON GOLD & SILBER

Die zweite Generation an *Pokémon*-Spielen hat nicht nur viele Verbesserungen mit sich gebracht, sondern sie hat im Vergleich zu *Pokémon Rot, Blau* und *Gelb* mit Kanto und Johto auch eine doppelt so große Spielwelt zu bieten.

Tragbare Hall of Fame: Wir zeigen euch die 50 besten 3DS-VC-Spiele samt N-ZONE-Ausgabenverzeichnis.

3D Gunstar Heroes
Test (05/15): 9 | Genre: Rennspiel | Hersteller: Sega

3D Out Run
Test (05/15): 9 | Genre: Rennspiel | Hersteller: Sega

3D Sonic the Hedgehog 2
Test (12/15): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Sega

3D Streets of Rage 2
Test (09/15): 9 | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Sega

Blaster Master
Test (03/13): 9 | Genre: Action | Hersteller: Sunsoft

Breath of Fire 2
Test (12/16): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Capcom

Castlevania 3: Dracula's Curse
Test (08/14): 9 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Konami

Contra 3
Test (07/16): 9 | Genre: Action | Hersteller: Konami

Demon's Crest (New 3DS)
Test (02/17): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Donkey Kong
Test (08/11): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Donkey Kong Country (New 3DS)
Test (05/16): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Rare

Donkey Kong Country 2 (New 3DS)
Test (05/16): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Rare

Donkey Kong Country 3 (New 3DS)
Test (08/16): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Rare

F-Zero (New 3DS)
Test (05/16): 10 | Genre: Rennspiel | Hersteller: Nintendo

Kid Icarus: Von Mythen und Monstern
Test (05/12): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Life Force
Test (02/14): 8 | Genre: Action | Hersteller: Konami

Mario's Super Picross
Test (01/17): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Mega Man
Test (12/12): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Mega Man 2
Test (04/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Mega Man 3
Test (10/14): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Mega Man 7 (New 3DS)
Test (09/16): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Mega Man X (New 3DS)
Test (09/16): 10 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Metroid 2: Return of Samus
Test (01/12): 8 | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Ninja Gaiden
Test (01/13): 8 | Genre: Action | Hersteller: Tecmo Koei

Ninja Gaiden 2
Test (10/13): 9 | Genre: Action | Hersteller: Tecmo Koei

Ninja Gaiden 3: The Ancient Ship of Doom
Test (03/14): 9 | Genre: Action | Hersteller: Tecmo Koei

Pilotwings
Test (06/16): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

NEU Pokémon Gold & Silber
Test (11/17): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Sega 3D Classics Collection
Test (01/17): 8 | Genre: Diverse | Hersteller: Nintendo

Shining Force: The Sword of Hajya
Test (08/13): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Sega

Sonic the Hedgehog
Test (08/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Sega

Super Castlevania IV
Test (12/16): 9 | Genre: Action | Hersteller: Konami

Super Ghouls 'n Ghosts
Test (12/16): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Super Mario Bros. 3
Test (03/14): 10 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Mario Bros. Deluxe
Test (04/14): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Mario Bros. The Lost Levels
Test (03/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Mario Land
Test (07/11): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Mario Kart (New 3DS)
Test (05/16): 8 | Genre: Rennspiel | Hersteller: Nintendo

Super Mario Land 2: Six Golden Coins
Test (11/11): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Mario World (New 3DS)
Test (05/16): 10 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Metroid (New 3DS)
Test (05/16): 10 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

Super Street Fighter 2: The New Ch. (New 3DS)
Test (09/16): 8 | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Capcom

Tetris
Test (03/12): 9 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: A Link to the Past (New 3DS)
Test (05/16): 10 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Link's Awakening DX
Test (07/11): 9 | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Oracle of Seasons
Test (07/13): 8 | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Nintendo

The Sword of Hope 2
Test (10/12): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Kemco

Toki Tori
Test (10/12): 9 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Two Tribes

Wario Land 2
Test (09/12): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Wario Land 3
Test (02/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Die 30 besten 3DS-eShop-Titel – viel Spaß!

Ace Attorney Trilogy
Test (02/15): 9 | Genre: Adventure | Hersteller: Capcom

Ambition of the Slimes
Test (10/16): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Circle Entertainment

Azure Striker Gunvolt 2
Test (11/16): 8 | Genre: Action | Hersteller: Into Creates

Boxboxboy!
Test (08/16): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Bye-bye Boxboy!
Test (05/17): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Cave Story
Test (06/14): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nicalis

Cursed Castila
Test (09/17): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Abylight

Mercenaries Saga 3
Test (03/17): 8 | Genre: Strategie | Hersteller: RideonJapan, Inc.

Corpse Party
Test (12/16): 8 | Genre: Adventure | Hersteller: XSEED Games

Crimson Shroud
Test (02/13): 9 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Level-5

Fallblox
Test (01/13): 9 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Intelligent Sys.

Mighty Gunvolt Burst
Test (08/17): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Inti Creates

Mighty Switch Force
Test (03/12): 9 | Genre: Action | Hersteller: Wayforward

Nintendo Pocket Football Club
Test (05/14): 8 | Genre: Strategie | Hersteller: Nintendo

Noitu Love: Devolution
Test (11/16): 8 | Genre: Action | Hersteller: Konjak

Phoenix Wright: Ace Attorney – Spirit of Justice
Test (10/16): 8 | Genre: Adventure | Hersteller: Capcom

Picross e7
Test (02/17): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Jupiter Corp.

Pocket Card Jockey
Test (07/16): 8 | Genre: Strategie | Hersteller: Nintendo

Quest of Dungeons
Test (11/16): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Upfall Studios

Quiet, please!
Test (03/17): 8 | Genre: Adventure | Hersteller: Nostatic Software

River City: Tokyo Rumble
Test (11/16): 8 | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Million Corp.

Runbow Pocket
Test (08/17): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: 13AM Games

Rune Factory 4
Test (02/15): 9 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: XSEED Games

Severed
Test (11/16): 8 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Drinkbox

Shantae and the Pirate's Curse
Test (04/15): 9 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: WayForward

Tetris
Test (07/13): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Hudson Soft

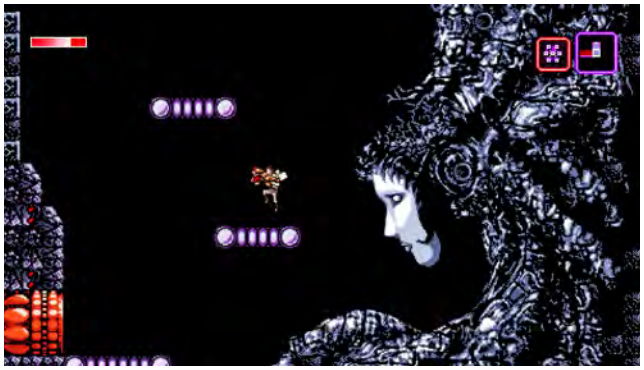
Terraria
Test (02/16): 8 | Genre: Adventure | Hersteller: Re-Logic

The Binding of Isaac: Rebirth
Test (12/15): 9 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nicalis

The Denpa Men
Test (02/13): 9 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Genius Sonority

VVVVVV
Test (07/12): 9 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nicalis

Die Rubrik für den Spielspaß-Quickie zwischendurch:
Hier kommen die Highlights aus Nintendos Online-Shops!



Was hat es mit diesen mysteriösen, uralten Einwohnerinnen der Spielwelt auf sich, auf die Trace im Verlauf seines Abenteuers trifft? Kann er ihnen vertrauen?

Die verschiedenen Bosse sind sehr abwechslungsreich gestaltet. Ihre Angriffsmuster sind aber leicht vorhersehbar, sodass sie keine große Herausforderung darstellen.

AXIOM VERGE

Switch Mit *Samus Returns* ist eine der zwei Begründer-Serien des Metroidvania-Subgenres kürzlich eindrucksvoll zurückgekehrt. Trittbrettfahrer *Axiom Verge* kann sich aber auch sehen lassen!

Über zu wenige Metroidvania-Spiele kann man sich derzeit echt nicht beschweren – also zu wenige Titel, welche eine Mischung aus Erkundung und Action bieten, in denen man nach und nach durch neue Fähigkeiten in die verschiedenen Gebiete einer semi-offenen Spielwelt vordringen kann. Darunter befinden sich aber naturgemäß auch viele halbgare Titel. Das gilt keineswegs für *Axiom Verge*, welches seine primäre Inspiration *Super Metroid* offen vor sich herträgt und dessen Gameplay fast perfekt kopiert und nach der Wii U nun auch die Switch erobert. Gut so, denn für unterwegs ist das umfangreiche Abenteuer dank einer hilfreichen Autosave-funktion geradezu ideal geeignet!

Welt, wechsle dich!

In *Axiom Verge* spielen wir Trace, der nach einer Explosion in einer Forschungseinrichtung in einer seltsamen, gefährlichen Welt aufwacht, die von allerlei bedrohlichen Kreaturen bewohnt wird, und muss versuchen, wieder von dort zu entkommen. Die Handlung gewinnt keinen Preis, ist aber soweit spannend und wird recht ansprechend erzählt. Als Gerüst fürs Gameplay reicht sie zudem allemal. Trace beginnt seine Reise so gut wie hilflos und entwickelt sich erst nach und nach durch allerlei gefundene Waffen und Upgrades zu einer regelrechten Kampfmaschine. Zudem kann er die Welt dank praktischer Erkundungshelferlein immer weiter erkunden und zu Orten gelangen, die ihm beim ersten Besuch noch verschlossen blieben. So erwartet uns etwa ein Enterhaken, die Fähigkeit, sich durch dünne Wände zu warpen oder eine Drohne, mit der wir schmale Öffnungen erkunden können. Funktioniert alles Klasse, allerdings gibt es zu fast jeder Fähigkeit ein Gegenstück bei *Metroid* – das kann man natürlich als Hommage sehen, etwas mehr Innovation hätte dem Titel aber durchaus gut getan. Mehr Eigenständigkeit hat das Abenteuer bei den Waffen zu bieten. Nur die wenigsten davon sind zwingend für den Fortschritt notwendig, die meisten Wummen sind vollkommen optional. Da jede Waffe sehr unterschiedliche Angriffsmuster und Funktionen mit sich bringt, bereichern sie das Gameplay aber deutlich. Auch sonst gibt es jede Menge versteckte Items zu finden, welche die bereits anständige Spielzeit von zwölf bis 15 Stunden noch einmal nach oben schrauben, wenn man alles finden will. Alles supi also – da verzeiht man es dem Spiel gerne, dass die Bosse zwar kreativ gestaltet sind, in ihren Angriffsmustern aber leicht durchschaubar und generell etwas zu leicht. Wer nach *Metroid: Samus Returns* den nächsten Metroidvania-Kick braucht, der ist hier definitiv an der richtigen Adresse!

Lukas Schmid

Genre:	Action-Adventure
Entwickler:	Thomas Happ Games
Termin:	05. Oktober 2017
Preis:	17,99 Euro
WERTUNG	8

Im Laufe seiner Reise stolpert Trace über zahlreiche, großteils optionale, Waffen. Sie zu sammeln lohnt sich, denn für jeden Gegner ist eine andere Wumme ideal geeignet.

Der Protagonist Trace hüpft und schießt sich durch sehr unterschiedliche Areale. Mehrmals sind wir auch in deutlich helleren, großen Außenarealen unterwegs.

Die meisten der Quests in *Golf Story* löst ihr mittels Golf-Gameplay. Hier treten wir etwa in einem Duell gegen einen Zauberer an. Unsere Waffe: Golfschläger und Bälle.

Auf der Weltkarte wechselt ihr zwischen den verschiedenen Golfclubs. Die Spielwelt ist wunderbar fantasievoll und abwechslungsreich gestaltet.

GOLF STORY

Switch Wer sagt, das Golf immer nur ernster Sport sein muss? In *Golf Story* wird der Schläger mit einem Schmunzeln geschwungen.

Ihr hattet schon immer Spaß an den *Mario Golf*-Spielen, fandet es aber schade, dass die letzten Ableger keine Rollenspielelemente mehr hatten wie einst etwa *Mario Golf: Advance Tour*? Falls ja, ist *Golf Story* genau auf euch zugeschnitten! Dieses supercharmante Indie-Spiel besteht im Kern aus einer simplen, aber sehr spaßigen Golfsimulation und verpackt sie in ein witziges und mit schrägen Momenten vollgepacktes Pixel-RPG rund um jungen Kerl, der es vom Amateur zum Profi-Golfer schaffen will.

Humor ist Trumpf

Was *Golf Story* während der 15 bis 20 Stunden langen Storykampagne (ihr könnt davon abgesehen im Quick Play jederzeit auch eine freie Golfpartie spielen) stets frisch und unterhaltsam hält, sind die vielen schrägen Ideen und Gags, mit denen die Entwickler aufwarten. Unter anderem müsst ihr eine Verschwörung der Maulwürfe aufdecken, einen Mordfall lösen, ein Camp von Schneebanditen infiltrieren für ein paar Punks eine Armee aus Untoten auftreiben und noch viel mehr ulkigen Kram erledigen. Ständig zieht *Golf Story* dabei typische Golfklischees durch den Kakao oder bringt euch mit anderen Anspielungen und den teils behämmerten Nebenfiguren zum Schmunzeln. Das beste dabei: Die meisten dieser schrägen Aufgaben löst ihr durch Golfherausforderungen, bei denen ihr eure Golfkünste stets ein wenig verbessern könnt, was euch wiederrum in den Storyturnieren und Golfduellen zu Gute kommt.

So macht Golfen Spaß

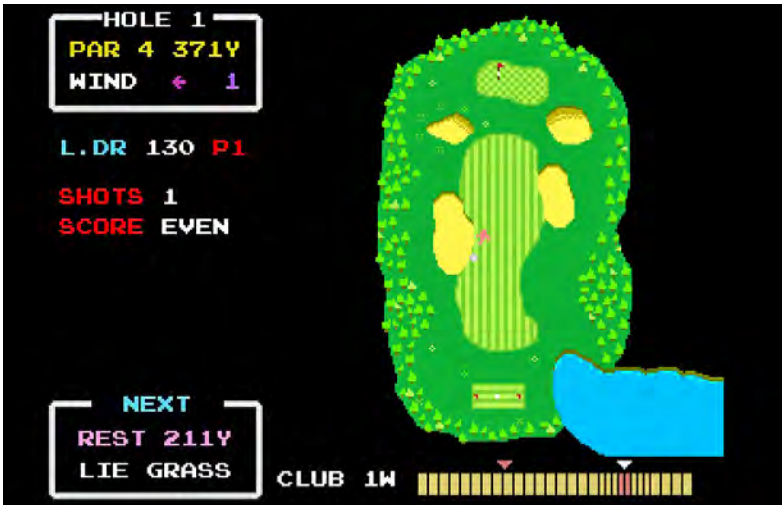
Die Golfspielmechanik selbst ist schnell verinnerlicht, bietet aber trotzdem auch eine gewisse Komplexität. Wie in den *Mario Golf*-Spielen wählt ihr zunächst euer bevorzugtes Eisen, zielt unter Berücksichtigung des Terrains und Windes und führt den Schlag dann aus. Dabei bewegt sich ein Cursor auf einem Balken von rechts nach links und dann wieder zurück und ihr müsst zum richtigen Zeitpunkt zwei Mal den A-Knopf drück. Das erste Mal, für die Schlagstärke und das zweite Mal für die Präzision. Zudem könnt ihr bestimmen, wo ihr den Golfball trefft (von unten geschlagen, springt er stärker, von oben weniger) und ob ihr ihm einen Vorwärts- oder Rückwärtsdrall verpassen wollt. Für jede Herausforderung verdient ihr zudem Geld, mit dem ihr neue Golfschläger kauft und Erfahrungspunkte, um mit jedem Levelaufstieg Schlagweite, Präzision und andere Werte zu steigern.

Fans von anspruchsvollen Golfsimulationen sind hier fehl am Platz. Wer aber ein heiteres Rollenspiel mit einsteigerfreundlicher GolfmMechanik à la *Mario Golf*, einer charmanten Story und vielen wirklich lustigen Momenten sucht, der sollte sich diese Indie-Perle unbedingt gönnen!

Viktor Eippert

Genre:	Rollenspiel/Sportspiel
Entwickler:	Sidebar Games
Termin:	28. September 2017
Preis:	14,99 Euro
WERTUNG	8

Golf Story sprüht vor Humor, verrückten Ideen und Anspielungen. Hier liefern sich ein paar Jungspunde einen Rap-Showdown mit greisen Golfern. Lacher garantiert!



In *Golf Story* ist ein Minispiel namens „Galf" versteckt, das eine eindeutige Hommage an *Golf* auf dem NES ist. Ihr könnt sogar zwei Erweiterungen finden.

Strandparty am Abend: Mit Lagerfeuer und netten Plaudereien lernen wir die fünf Figuren besser kennen und erfahren sehr viel über ihre Hintergrundgeschichte.

Kleiner Lichtblick: Im doch recht dunklen Abenteuer rund um Alex und die geheimnisvolle Insel gibt es ab und zu Abschnitte mit viel Licht und Sonnenschein.

OXENFREE

Switch Geisterinsel, Teenies und ein mysteriöses Radio. Wird das eine 08/15-Horrorgeschichte oder doch ein fesselndes Abenteuer?

Als die junge Frau Alex müsst ihr das Geheimnis einer verlassenen Militärinsel lösen, um von ihr heil zu entkommen. Klingt zu Beginn simpel, entpuppt sich auf die Dauer aber als schwieriger als gedacht, denn mysteriöse Wesen wollen Alex und ihre Freunde nicht gehen lassen…

Ursprünglich hätte alles so einfach sein können, denn eigentlich wollte Alex mit ihrem besten Freund Ren, ihrem Stiefbruder Jonas sowie Nona und Clarissa auf einer kleinen Party am Strand einer Insel Spaß haben. Doch es kommt, wie es kommen muss: Die Stimmung kippt und die Ereignisse nehmen ihren Lauf.

Glaubwürdige Figuren

Was *Oxenfree* aus der Masse hervorhebt, sind seine Charaktere, die sich besonders lebendig anfühlen. Jeder der fünf Teenager hat sein Paket zu tragen und viele Entscheidungen und Worte sind dadurch gut nachvollziehbar, zudem haben die Entwickler Wert auf eine Jugendlichen entsprechende Sprache gelegt, durch die man den Figuren ihr Alter voll und ganz abkauft. Zudem nimmt sich das Spiel auch viel Zeit, die Spielfiguren vorzustellen und euch ihren Charakter näherzubringen. Dies hat zur Folge, dass man die Figuren schnell ins Herz schließt und so bei ihrem Abenteuer noch mehr mitfiebert als bei anderen Vertretern des Genres.

Besonders positiv sticht die Protagonistin Alex hervor, deren Hintergrundgeschichte trotz einiger Klischees überaus gelungen, wenngleich tragisch ist. Mit ihr trefft im Spielverlauf stets Entscheidungen, lenkt Gespräche und beeinflusst so eure Begleiter zum Guten oder Schlechten. Abhängig von eurer Wahl laufen einige Gespräche und Szenen etwas anders ab und ihr erlebt eines von verschiedenen Enden.

Werkzeug: Radio

Aber um den Schrecken der Insel sicher zu entkommen, reichen Gespräche mit euren Freunden nicht, sondern ihr müsst Rätsel lösen, Hindernisse aus dem Weg räumen und andere klassische Adventure-Aufgaben bewältigen. Hierbei hilft euch euer tragbares Radio. Mit diesem Werkzeug bekommt ihr Infos über die Geschichte der Insel, öffnet Türen und könnt euch sogar gegen die Gefahren der Spielwelt zur Wehr setzen.Die überzeugende Art der Figuren, der eigenwillige, aber sehr schön gelungene Zeichenstil der Umgebung und der Charaktere, die verschlungene Geschichte und die immer passende Musik machen aus *Oxenfree* ein sehr spannendes, aber relativ kurzes Adventure. Spannung büßt das Adventure leider durch die langen Ladezeiten ein.

Was einigen Spielern Schwierigkeiten bereiten kann, ist die Sprache: *Oxenfree* ist nur englisch vertont und mit deutschen Untertiteln spielbar. Wer nicht so gut Englisch kann oder langsam Untertitel liest, könnte frustriet werden, da man beim Zuhören beziehungsweise Lesen schnell reagieren muss. Auch sollten Leute mit empfindlichen Ohren auf ein Headset verzichten, denn beim Einstellen des Radios auf die richtigen Frequenzen kann es zu sehr piepsigen Geräuschen kommen.

Marc Mirowsky

Genre:	Adventure
Entwickler:	Night School Studios
Termin:	06. Oktober 2017
Preis:	19,99 Euro
WERTUNG	7

Mit eurem Werkzeug, dem Radio, tretet ihr mit dem mysteriösen Wesen der Insel in Kontakt, löst Rätsel und bekommt Informationen über die Geschichte der Insel.

Mit dem Radio könnt ihr euch auch gegen die Gefahren der Insel zur Wehr setzen. Einfach die richtigen Frequenzen einstellen und schon seid ihr in Sicherheit.

The Count Lucanor ist nicht nur optisch sondern auch inhaltlich sehr düster gehalten. Gleichzeitig erwarten euch aber auch viele schräge Momente.

Eure Hauptaufgabe besteht darin, den Namen des seltsamen Kobolds herauszufinden. Dafür müsst ihr zunächst die Buchstaben zusammensammeln.

THE COUNT LUCANOR

Switch Von Zombieziegen und Schweinemännern: *The Count Lucanor* ist mit Sicherheit eines der skurrilsten Spiele, die es bisher auf der Switch gibt.

The Count Lucanor ist ein merkwürdiges kleines Spielchen, mit einer hohen Dichte an WTF-Momenten. Es überzeugt vor allem mit einer düsteren Story, gefüllt mit schwarzem Humor.

Vertraue nie einer Ziege!

Zur Geschichte: Der zehnjährige Junge Hans ist furchtbar entrüstet darüber, dass er keine Süßigkeiten zu seinem Geburtstag bekommt. Er beschließt, sein Leben von nun an in seine eigenen Hände zu nehmen und verlässt das heimische Elternhaus. Doch bereits nach kurzer Zeit findet er sich in einem albtraumhaftem Szenario wieder: Das Wasser färbt sich blutrot, Zombieziegen fressen ihren Hirten und Hans wird in einem dunklen Kerker eingesperrt. Ein zwielichtiger Kobold stellt ihm eine schwierige Aufgabe: Wenn Hans es schafft, den Namen seines Kerkermeisters herauszufinden, soll ihm eine Audienz bei Graf Lucanor und endloser Reichtum beschert werden. Die Geschichte lebt von ihren skurrilen Charakteren und Momenten.

Die Taten des Spielers beeinflussen den Handlungsverlauf enorm. Wollt ihr den verzauberten Schweinemann lieber in einen Käfig sperren oder ihn gleich von einigen Zombieziegen umbringen lassen? Je nach Entscheidung erreicht ihr schlussendlich eines der fünf Enden, welche alle mehr oder weniger positiv ausfallen.

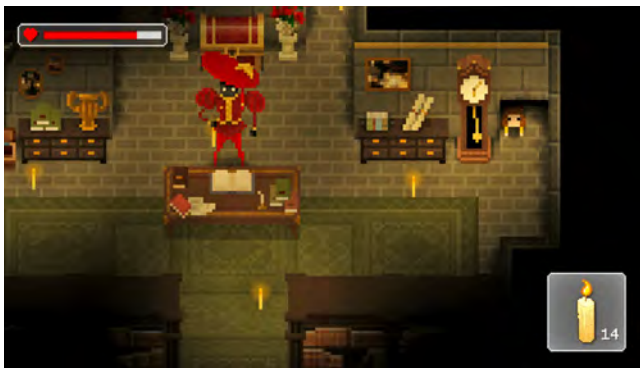
Durch dunkle Dungeons

The Count Lucanor ist ein Adventure mit leichten RPG-Elementen. Ihr streift durch das dunkle Gemäuer des Grafen und löst dabei allerlei Rätsel, um an die Namensbuchstaben des Kobolds zu kommen, und weicht derweil den fiesen Schergen aus. Hans ist leider etwas schwach auf der Brust und muss sich eher vor seinen Gegnern verstecken, als sie zu bekämpfen. Wichtig ist ebenfalls das stetige Ausleuchten des Dungeons durch die Platzierung von Kerzen. Denn unser Hänschen stirbt relativ schnell und ist auch nicht der schnellste Läufer. Zusätzlich zu den kniffligen Rätseln kann also auch der Feindkontakt schnell schwierig werden.

Alles in allem ist *The Count Lucanor* für Freunde des schwarzen Humors definitiv einen Blick wert. Hinter jeder Ecke wartet die nächste Überraschung und man wandert von einem Lacher zum Nächsten. Sofern euch das etwas behäbige Adventure-Gameplay nicht stört, könnt ihr bedingungslos zugreifen.

Philipp Bader

Genre:	Adventure
Entwickler:	Baroque Decay Games
Termin:	18. Oktober 2017
Preis:	14,99 Euro
WERTUNG	8



Da Hans kein toller Kämpfer ist, bleibt euch meist nur die Flucht oder das Suchen von Verstecken, um nicht von den Gegnern erwischt zu werden.

In den meisten Gebieten ist es stockfinster. Daher spielt es eine wichtige Rolle, die Gegend mit Kerzen auszuleuchten, um nichts zu übersehen.

SUPER MARIO BROS. DELUXE

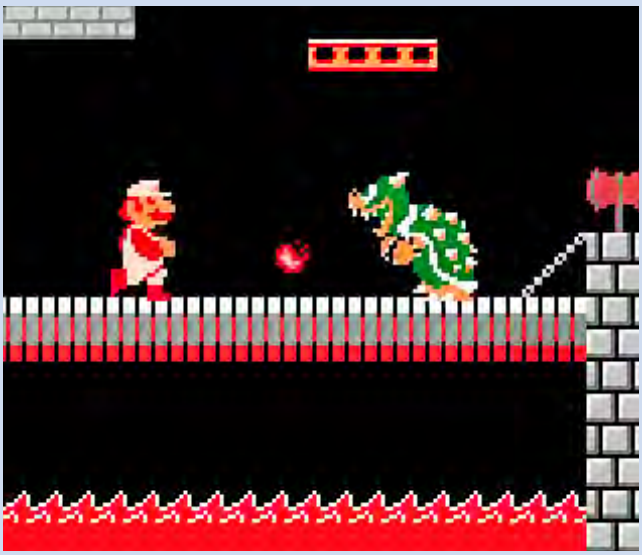
Jump & Run Die Mario-Brüder kehrten mit ihrem ersten richtigen Hüpfabenteuer zurück, erstmals in tragbarer Form – und hatten zudem noch einige echt coole Neuerungen in petto.

Wir haben in der N-ZONE bestimmt schon unzählige Male über das Original-*Super Mario Bros.* für das NES geredet, darum genug davon. Stattdessen geht es diesmal um *Super Mario Bros. Deluxe* – also das Original-*Super Mario Bros.*, diesmal aber für den Game Boy Color! Aber in aller Ernsthaftigkeit: Das, was Nintendo hier im Jahre 1999 für den Nicht-ganz-aber-irgendwie-doch-Nachfolger des Ur-Game-Boy ablieferte, kann sich echt sehen lassen, auch 18 Jahre später. Das Hauptspiel ist vollständig enthalten, wurde aber an den richtigen Ecken und Enden verbessert, vor allem in präsentationstechnischer Hinsicht. Vorher starre Objekte und Figuren wie die Lava in Feuerlevels oder die Toads, die nach den Siegen über Bowser auf uns warten, sind nun animiert. Außerdem wurden Farbpaletten angepasst und die langweile Levelaufzählung aus der NES-Vorlage wurde grafisch durch eine hübsche Weltkarte erweitert. Zusätzliche Soundeffekte bereichern das Abenteuer ebenso. Aber auch spielerisch gibt es Anpassungen, etwa beim Hüpfverhalten von Mario und Luigi (zwischen denen man zwischen den Levels wechseln kann) und beim sichtbaren Bildausschnitt, der durch das Format des Game Boy Color etwas kleiner ausfällt als im Original. Aber prinzipiell gilt wieder: Wir schlagen uns durch 32 Levels und erlösen Prinzessin Toadstool am Ende aus den Klauen des bösen Bowser. Nach dem Abspann ist aber noch lange nicht Schluss! Hat man einen entsprechenden Highscore erspielt, so schaltet man eine riesige Fülle an zusätzlichen Inhalten frei. Der Coolste und Umfangreichste davon: Das vollständige japanische *Super Mario Bros. 2*, welches bei uns erstmals in der SNES-Sammlung *Super Mario All-Stars* als *Super Mario Bros.: The Lost Levels* veröffentlicht wurde! Hier heißt das Spiel *Super Mario Bros. for Super Players* und weist neben kleinen inhaltlichen Anpassungen denselben Grafikstil und großteils dieselben Veränderungen wie das Hauptspiel auf.

Prall gefülltes Spaßpaket

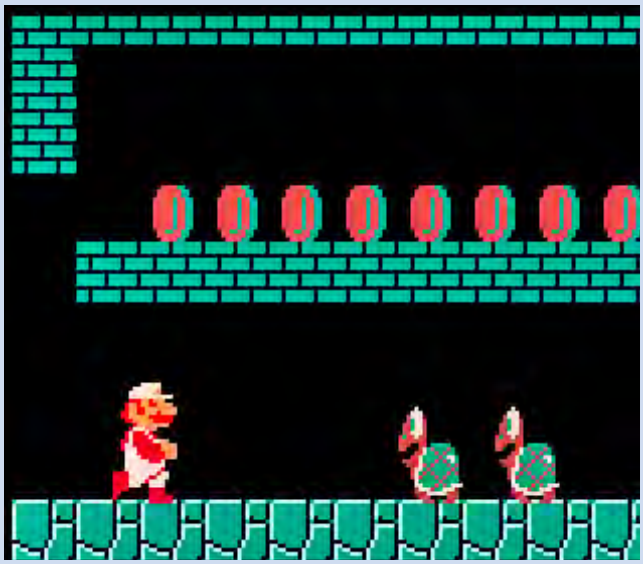
Richtig toll gelungen ist weiterhin der Challenge-Modus. Hierin werden wir erneut in die 32 Levels der Kampagne geschickt. Allerdings gilt es nun, zusätzlich zum Bestehen der Welten auch noch spezielle Münzen sowie pro Abschnitt ein gut verstecktes Yoshi-Ei zu entdecken und mitzunehmen. Schlägt man sich hier gut, schaltet

Hach ja, da werden wir doch gleich nostalgisch – die ikonischen allerersten Schritte samt Blöcken, Gumba und verstecktem Pilz sind unverändert im Spiel enthalten.



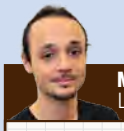
In späteren *Mario*-Hüpfern warteten auf dem Weg zu Bowser meist seine Schergen als Bosse auf uns. Im Original aber macht sich der Chef stets selbst die Hände schmutzig.

Die langweilige Levelaneinanderreihung aus dem Original ist durch eine hübsche Karte ergänzt. In bereits besuchte Levels zurückzureisen ist aber nicht möglich.



In den insgesamt 32 Levels verschlägt es uns neben Welten an der Oberfläche auch in Untergrundabschnitte, in denen die Farbpalette entsprechend angepasst wird.

man in der sogenannten Toy Box verschiedene Artworks und kleine Spielereien frei, etwa einen Kalender, mit dem wir … nun, eben unseren Tagesablauf planen können. Noch spannender ist der VS-Modus, in dem wir via Linkkabel in speziell gestalteten Levels gegen einen Freund antreten können, der ebenfalls einen Game Boy Color und eine Kopie des Spiels besitzt. Hier gewinnt, wer als Erster ans Ende der Levels gelangt, wobei uns jedoch Blöcke, welche durch das Betätigen von Schaltern beseitigt werden können, den Weg versperren. Blöcke, die bei uns verschwinden, tauchen bei unserem Rivalen auf, sodass es gilt, neben Schnelligkeit auch eine Portion Taktik walten zu lassen. Wer keinen Mitspieler an der Seite hat, kann sich im Modus „You VS. Boo“ fast derselben Herausforderung stellen, dort jedoch im Kampf gegen einen KI-gesteuerten Geist. Zusätzlich erwarten uns noch viele weitere kleine Inhalte, die alle aufzuzählen hier aber den Rahmen sprengen würde. Hervorzuheben ist aber noch die Möglichkeit, spezielle Artworks freizuschalten, welche sich dann mittels des legendären Game-Boy-Printers sogar ausdrucken lassen. Die vielleicht größte Sensation: In *Super Mario Bros. Deluxe* etablierte Nintendo hier Jahre vor den Gamerscore- und Trophäensammeleien auf den Konsolen von Microsoft und Sony eine Art Archievementsystem. Wurden bestimmte Aufgaben erfüllt, etwa ein Gegner erstmals bezwungen, ein Modus absolviert oder Bowser mit einer Feuerblume besiegt, wurden weitere Artworks in einer speziellen Galerie zugänglich. Geradezu revolutionär! Durch die begrenzte Lebensspanne des Game Boy Color und dessen schon damals etwas veraltete Technik hat *Super Mario Bros. Deluxe* leider nie die Aufmerksamkeit bekommen, die es verdient hätte. Es lohnt sich aber auch heute noch, es erstmals zu entdecken! **Lukas Schmid**



MEINUNG
Lukas Schmid

„Schön gemachtes Remake, das den Klassiker an den richtigen Stellen modernisiert und erweitert.“

Ganz einfach *Super Mario Bros.* unterwegs spielen zu können, war anno 1999 schon richtig cool, zumal es auch eine Handvoll sinnvolle Verbesserungen gab. Vor allem aber sind es die zahlreichen zusätzlichen Inhalte, welche das Spiel auch noch heute für mich interessant machen. Wer will, kann viele, viele Stunden in diesen nur scheinbar knapp bemessenen Ausflug ins Pilzkönigreich stecken. Übrigens gibt es das Spiel auch für die 3DS-Virtual-Console – leider ohne den sehr spaßigen, kompetitiven Multiplayer-Modus.

Alles wie immer: Bowser weg, aber die Prinzessin ist in einem anderen Schloss, wie uns ein Toad mitteilt. Er ist im Gegensatz zum Original übrigens leicht animiert.

Je nachdem, wie schnell wir einen Level beenden, sowie abhängig von anderen Faktoren wie der Höhe, auf der wir die Zielfahne berühren, ändert sich der Highscore.

Jeden Monat werfen wir einen Blick in die Vergangenheit – genauer gesagt: in alte N-ZONE-Ausgaben, die vor fünf, zehn und fünfzehn Jahren erschienen sind. Welche Spiele waren damals angesagt, welche Hardware war damals aktuell? Was hat die Redaktion bewegt? Und wie haben sich Nintendo und die N-ZONE im Laufe der letzten 15 Jahre entwickelt? Das Team stöbert monatlich in den Archiven des Computec-Verlags und bringt längst Vergessenes wieder ans Tageslicht.

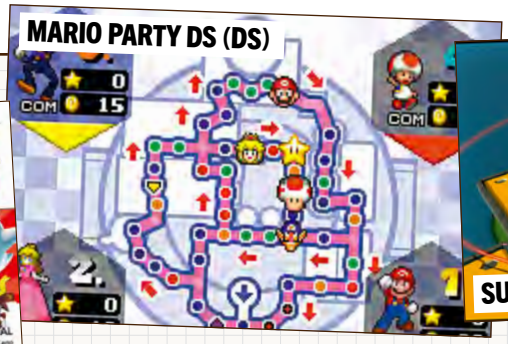
DIE N-ZONE-ZEITREISE

Das gab's damals vor 5, 10 und 15 Jahren in der N-ZONE zu lesen!

AUSGABE 12/2002

Nachdem die N-ZONE-Redaktion in Ausgabe 11/2002 schweren Herzens Abschied vom legendären Entwicklerstudio Rare nahm, das seinerzeit von Microsoft aufgekauft wurde, gab es eine Ausgabe später schon wieder Grund zur Freude: Mit *Final Fantasy Chronicles* (Gamecube) und *Final Fantasy Tactics Advance* (Game Boy Advance) kehrte Square Enix nach langjähriger Abwesenheit wieder auf Nintendos Plattformen zurück. Mehr als eine Meldung hatte die N-ZONE damals aber noch nicht parat. Wesentlich mehr gab es dafür zu aus heutiger Sicht zwei waschechten Klassikern zu erzählen, die beide durchs Testlabor wanderten: *Star Fox Adventures* für den Gamecube, das sich eine hervorragende 91er-Wertung abholte, sowie *Metroid Fusion* für den Game Boy Advance, das ebenfalls eine herausragende 90 bekam. Das Weltraumabenteuer von Fox McCloud wurde als größter Test-Titel der Ausgabe 12/2002 zudem mit einer zehnseitigen Komplettlösung bedacht. Partyspiel-Fans durften sich Ende 2002 hingegen über das erste *Mario Party* für den Gamecube freuen: *Mario Party 4* glänzte mit einer sehr guten 86er-Wertung für den Mehrspieler-Modus im Test. Doch damit noch lange nicht genug: Insgesamt 32 Spiele umfasste die Testsektion anno dazumal, davon 24 für den Gamecube und acht für den Game Boy Advance. Darunter so namhafte Titel wie *Time Splitters 2*, *FIFA Football 2003*, *NHL 2003* oder *Need for Speed: Hot Pursuit 2*. Um dieser Spieleflut gerecht zu werden, wurde das Redaktionsteam sogar extra vergrößert.

AUSGABE 12/2007



Ähnlich wie heute herrschte auch 2007 auf den Nintendo-Plattformen eine wahre Spieleflut. Nicht umsonst verkündete die N-ZONE ja schon in Ausgabe 11/2007 den heißen Herbst. In Zahlen sieht das folgendermaßen aus: 10 Vorschauen (9x Wii, 1x DS) und 25 Tests (16x Wii, 9x DS). Typisch Nintendo: Besonders der bierbäuchige Schnauzbartträger Mario kam dabei gleich mehrfach vor, nämlich stolze vier Mal! Im Vorschau-Bereich mit *Mario Kart Wii* und *Super Mario Galaxy*, in der Test-Sektion mit *Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen* und *Mario Party DS*. Das Sportspiel mit Mario und Sonic gefiel Redakteur Christoph Kraus und sahnte im Multiplayer eine 88 sowie im Singleplayer eine glatte 80 ab. *Mario Party DS* hingegen überzeugte mit 81 ebenfalls im Multiplayer, schwächelte dagegen aber vergleichsweise mit 74 im Singleplayer etwas.

Weitere Highlights im Vorschau-Bereich: Das skurrile *Link's Crossbow Training* für Wii und der bis heute sehr beliebte Prügel-Spaß *Super Smash Bros. Brawl*. In der Test-Sektion sind *Rayman Raving Rabbids 2* (Multiplayer: 87) und *WWE SmackDown vs. Raw 2008* (Singleplayer: 82) erwähnenswert. Abgerundet wurde die Ausgabe 12/2007 wie gewohnt mit hilfreichen Tipps und Tricks (Lösung zu *Metroid Prime 3: Corruption*) sowie den beliebten Community-Seiten und verschiedenen Hardware-Tests, die heutzutage wesentlich seltener im Heft landen als noch vor zehn Jahren.

AUSGABE 12/2012

Überall Wii U und einfach kein Ende in Sicht! So oder so ähnlich muss es sich vor fünf Jahren für so manchen Leser angefühlt haben, denn in den letzten Monaten des Jahres 2012 berichtete die N-ZONE, angesichts des damals anstehenden Release der Konsole natürlich logisch, extrem viel über die neue Tablet-Konsole. Mit der Ausgabe 12/2012 war es dann soweit und die Redaktion durfte die Wii U und mit *New Super Mario Bros. U* (Einzelspieler: 85), *Nintendo Land* (Mehrspieler: 80) und *Tekken Tag Tournament 2* (Mehrspieler/Einzelspieler: 85) auch gleich drei der Release-Titel endlich final testen! Im Vorschau-Bereich wurden zudem bereits *Assassin's Creed 3* und *ZombiU* für Wii U näher beleuchtet. Trotzt all des Release-Trubels um die neue Nintendo-Konsole kamen vor fünf Jahren auch die Spiele für die damals alternde Wii und den noch in seinen Kinderschuhen steckenden 3DS nicht zu kurz. Von den sieben Wii- und neun 3DS-Titeln der Test-Sektion ist vor allem *Paper Mario: Sticker Star* erwähnenswert, das von Redaktions-Ösi Lukas damals mit einer 81er-Wertung geehrt wurde; heutzutage würde es nämlich nicht mehr so eine gute Wertung bekommen. Im Wii-Verkaufsführer legte Christoph Kraus den Lesern zudem Möglichkeiten nahe, für die Bewegungskonsole und deren Spiele möglichst viel Geld zu bekommen, um die neue Wii U zu finanzieren. Was für ein Sparfuchs!

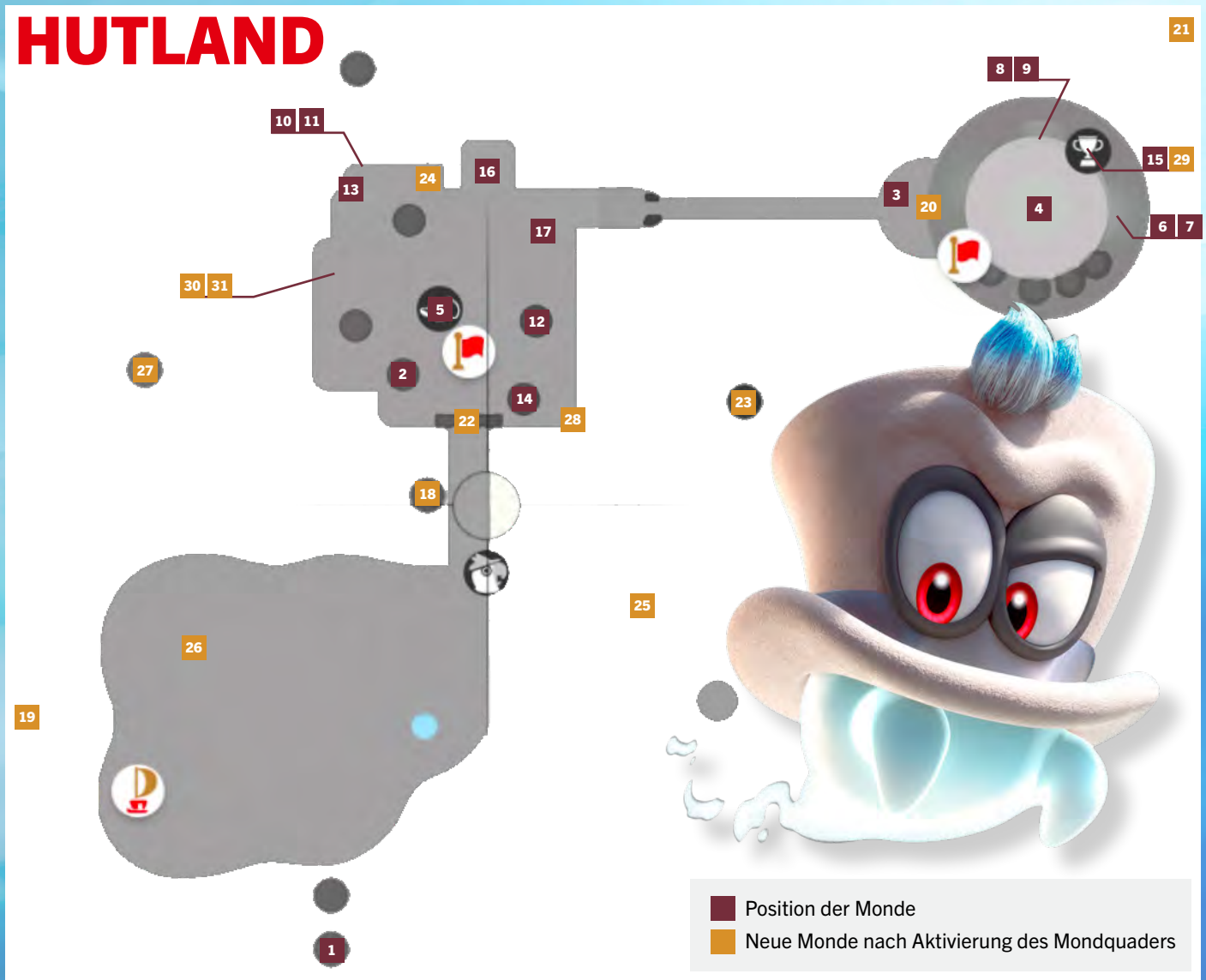
SUPER MARIO ODYSSEY ALLE POWER-MONDE

TEIL 1

Während euch manche Monde regelrecht vor die Füße geworfen werden, sind andere ziemlich knifflig versteckt. Doch mit unserem Guide werdet ihr garantiert fündig, denn wir geben euch detaillierte Beschreibungen zu allen Monden und hilfreiche Bilder an die Hand.

Mario begibt sich erneut auf Rettungsmission, denn Bowser hat sich wieder einmal Prinzessin Peach geschnappt. Um seine absurden Heiratspläne zu verwirklichen, klaubt Bowser in verschiedenen Welten diverse Artefakte zusammen, die für die anstehende Hochzeit benötigt werden. Da Mario aber natürlich nicht tatenlos zusieht, beginnt eine regelrechte Hetzjagd und auch er reist mittels Flugschiff durch die Spielewelt. Damit euer Gefährt in der schicken Zylinderform jedoch die erforderliche Leistung aufbringen kann, benötigt es sogenannte Power-Monde – und genau die gilt es zu sammeln. Dabei haben wir zur besseren Orientierung bewusst die Nummerierung der Monde aus dem Spiel übernommen. Bevor ihr mit der Suche loslegt, empfehlen wir euch das Durchspielen der Story, da einige der Monde erst danach auftauchen. Zudem könnt ihr danach in den jeweiligen Welten sogenannte Mondquader aktivieren, die weitere Monde aktivieren. Glücklicherweise werden die Positionen dieser besonderen Quader-Monde direkt auf der Landkarte markiert. Speziell sind zudem die Monde, die ihr durch das Betreten von Bilderrahmen erreicht, die

HUTLAND



euch in eine andere Welt schicken. Wo ihr landet, ist nämlich nicht in jedem Spieldurchgang gleich. Daher haben wir die Fundorte der Bilderrahmen der jeweiligen Welt immer am Ende platziert.

Hutland

Bevor ihr in dieser ersten Welt mit dem Sammeln loslegen könnt, müsst ihr zunächst den ersten Boss in der Kaskadenwelt besiegen und die Odyssey flugtauglich machen. Denn erst dann tauchen die Monde im Hutland auf. Dort sind lediglich 17 bzw. nach der Aktivierung des Mondquaders 31 Stück von ihnen verborgen – in den folgenden Königreichen werdet ihr eine Vielzahl davon aufspüren müssen.

1. Mond

Um euch diesen Mond schnappen zu können, müsst ihr zuerst einen Frosch capern. Einen der grünen Hüpfer findet ihr bei dem kleinen Teich hinter den Hügeln östlich der Odyssey. Von da aus geht's zu den beiden Zylindern, die sich südlich der Insel im Nebel befinden. Springt von Hut zu Hut und schließlich auf die Fragezeichenblöcke über dem zweiten Zylinder. Bei einem weiteren Sprung stoßt ihr euch den Kopf an einem verborgenen Block. Wenn ihr auch ihn erklimmt, erreicht ihr schließlich den Mond.

2. Mond

Hüpft in Froschgestalt (siehe 1. Mond) über die Brillenbrücke. Bereits von hier aus erkennt ihr den Mond, der über dem zweistöckigen Zylinderhaus schwebt. Ein einfacher Sprung reicht hier nicht, nur wenn ihr eure Steuereinheit schüttelt, gelangt ihr hoch genug.

3. Mond

Der dritte Mond versteckt sich bei der Manchmal-Brücke. Überquert sie vom zentralen Platz aus in Richtung Hutturm und ihr entdeckt auf der linken Seite eine Vogelscheuche. Wenn ihr dem Strohmann Marios Mütze aufsetzt, erscheint vor euch ein Mond, den ihr einsammeln müsst. Um Zeit gutzumachen, rollt ihr euch am besten den Abhang hinab (ZL + Y).

4. Mond

Verschiedene Chapeaus auf Hutland weisen euch darauf hin, dass sich nun am Gipfel des Hutturmes eine andere Kreatur befindet. Macht euch auf den Weg dorthin und ihr trefft auf Kapitän Toad, der euch einen Mond überreicht.

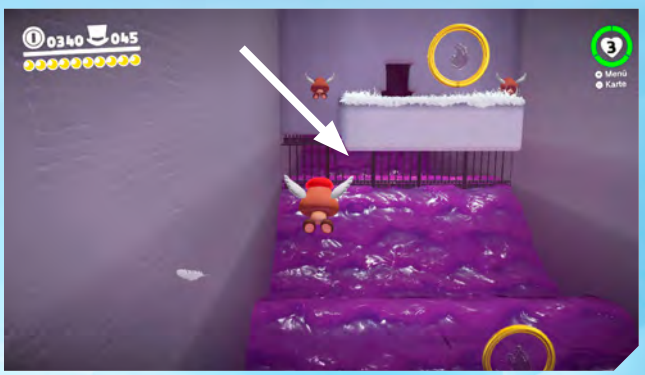
5. Mond

Im Zentrum des zerstörten Hauptplatzes befindet sich jetzt ein Crazy Cap Shop. Sprecht den goldenen Verkäufer an und kauft ihm für 100 Münzen den Mond ab.

6. & 7. Mond

Begebt euch für diese Monde auf die Krempe des Hutturmes. Wenn ihr am östlichen Rand steht, erkennt ihr von hier aus unter euch ein kleines Plateau, von dem aus eine Tür in den Hutturm führt. Drinnen capert ihr den Para-Gumba und sammelt so bequem die fünf Mondteile und anschließend den Mond ein, der auf der gegenüberliegenden Plattform erscheint. Seht euch nun das Gitter an der Wand unter euch genauer an: Links befindet sich ein Loch! Passt die niedrigen Giftwellen ab und fliegt hindurch. Wenn ihr jetzt hinter euch seht, findet ihr an

11. Mond: Um an diesen Mond zu gelangen, ist Genauigkeit erforderlich und eure Geschicklichkeit wird auf die Probe gestellt.



7. Mond: Durch dieses Loch gelangt ihr an einen versteckten Mond. Passt aber auf, dass Mario nicht von den Giftwellen erwischt wird!

der Wand eine Reihe würfelförmiger Stufen, an deren Ende ihr den siebten Mond findet.

8. & 9. Mond

An der Nordseite des Hutturmes erklimmt ihr die sich bewegenden Stufen und betretet das neue Gebiet. Dort lasst ihr die ersten drei Generatoren hinter euch, sodass ihr vor einer Reihe großer Schiebeblöcke in der oberen Etage steht. Überquert sie und dreht euch um, wenn ihr wieder orangenen Boden unter den Füßen habt. Der letzte Schiebeblock hat eine Nische, in der sich Mond Nr. 9 versteckt. Bringt die letzten Schiebeblöcke hinter euch, betretet den Generator und springt in der Mitte der oberen Leitung ab, um den anderen Mond zu erwischen.

10. & 11. Mond

Tretet am Nordwesten des Hauptplatzes von Zylindrien an die Kante, von wo aus ihr über drei Stufen eine Tür erreicht. Nachdem ihr drinnen das erste Mondteil eingesackt habt, müsst ihr euch in einen Frosch verwandeln, um an die anderen vier ranzukommen und so den Mond zu erhalten. In dem Raum ist aber noch ein weiterer versteckt. Um ihn zu erreichen, müsst ihr als Frosch auf die höhere der beiden schmalen Mauern links im Raum klettern. Von da aus springt ihr in die Nische darüber, in der ihr Mond Nr. 11 findet.

12. Mond

Ein Chapeau auf dem nordöstlichen Zylinderhaus der Siedlung erzählt euch von Cappys Schatz, woraufhin er euch über die halbe Insel jagt, weil er nicht mehr weiß, wo er den Schatz versteckt hat. Erst als er sich erinnern kann, findet ihr den Schatz neben der oberen der beiden Stufen, die vom südlichen Plateau aus auf die Brillenbrücke führen.

13. Mond

Capert das Teleskop im Nordwesten der Insel und sucht auf der rechten Seite des Vollmondes nach einem fliegenden Taxi.

14. Mond

Vor dem südöstlichen Zylinderhaus erzählt euch ein Chapeau, dass er keine Angst vor Para-Gumbas habe. Stellt ihn auf die Probe, indem ihr euch den Flattermann vor der Tür von Mond Nr. 6 und 7 holt (nur er fliegt hoch genug, um auf den Hauptplatz zu kommen) und dem Hutgeist einen Besuch abstattet.

15. Mond

Sobald auf der Karte am Hutturm ein Pokalsymbol erschienen ist, ist das Koopa-Freerunning verfügbar. Kommt beim Standardrennen als Erster ins Ziel.

16. Mond

Wenn ihr die Story des Spieles abgeschlossen habt, befindet sich Prinzessin Peach im Norden der Siedlung und spendiert einen Mond.

17. Mond

An der Südwand der Treppe, die zur Manchmal-Brücke hinauf führt, versteckt sich ein Kunsträtsel. Die Lösung dazu findet ihr erst nach Abschluss der Story im Mondland. Dort stehen links neben der Odyssey verschiedene Charaktere, die auf dem Kunstwerk abstrahiert

abgebildet sind. Folgt dem Hinweis des Rätsels und setzt vor der Schnixe eine Stampfattacke ein.

Nach dem Mondquader

18. Mond
Nachdem ihr den Mondquader aktiviert habt, schwebt über dem Zylinder neben der Brillenbrücke ein Mond.

19. Mond
Holt euch den Para-Gumba an der Brillenbrücke und sammelt in dieser Gestalt den Mond über dem Gefahrenschild im Nebelmeer westlich der Odyssey ein.

20. Mond
Springt von der Krempe des Hutturmes in Richtung Westen auf die Manchmal-Brücke, um an den Mond zu gelangen.

21. Mond
Capert einen Para-Gumba, fliegt in den Nordosten des Nebelmeers und taucht an der auf eurer Karte markierten Stelle ab.

22. Mond
Klettert auf das Gittertor am Eingang des zentralen Platzes und schleudert euren Mützenfreund auf den goldenen Zylinder.

23. Mond
Flattert als Para-Gumba zum nordöstlichen Zylinder im Nebelmeer und lasst Marios Mützenfreund an der Spitze kreiseln.

24. Mond
Geht zu der Tür von Mond Nr. 10 und 11. Östlich davon verbirgt sich im Nebel eine weitere Stufe. Setzt an der funkelnden Stelle eine Stampfattacke ein.

25. Mond
Ein winziges Vögelchen zieht seine Runden um die Insel. Beobachtet seine Flugbahn und rammt es in Gestalt eines Para-Gumbas, damit es einen Mond fallen lässt.

26. Mond
Nördlich der Odyssey sitzt auf dem Hügel ein grauer Hase, der

4. Mond: Wenn ihr im Wandgemälde an dieser Stelle weiter nach links lauft, findet ihr einen versteckten Gang, der einen Mond für euch bereithält.

vor Mario flieht. Trefft ihn zuerst mit der Mütze, damit er sich leichter einfangen lässt.

27. Mond
Schnappt euch einen Para-Gumba und fliegt zu dem Zylinder westlich des zentralen Platzes. Sammelt den Notenschlüssel sowie die erscheinenden Noten ein.

28. Mond
Erledigt die Vogelscheuchen-Herausforderung im Südosten der Siedlung.

29. Mond
Gewinnt das Expertenrennen beim Koopa-Freerunning. Falls ihr Probleme damit habt, nutzt Marios Rollbewegung so oft wie möglich, um an Geschwindigkeit zu gewinnen.

30. & 31. Mond
Auf der westlichen Seite des zentralen Platzes ist eine eckige Röhre erschienen. Schlüpft hinein und rollt Mario den Abhang hinunter. Haltet euch an der ersten Weggabelung links, um Mond Nr. 31 zu erhalten. Einen weiteren Mond könnt ihr ganz einfach am Ende der Rennstrecke einkassieren.

Kaskadenland

1. Mond
Diesen Mond ergattert ihr direkt nach eurer ersten Ankunft in einem kleinen Tutorial.

2. Mond
Diesen Multimond bekommt ihr, indem ihr Madame Broode und ihren goldenen Kettenhund auf dem Plateau über den Fossilfällen besiegt.

3. Mond
Begebt euch auf den Platz mit den vier Kettenhunden im Zentrum der Insel. Schnappt euch den linken und zerschmettert mit ihm den bröckeligen Felsen an der Wand.

4. Mond
Überquert die Steinbrücke in Richtung Osten, capert den Riesenkettenhund und zerschmettert die Felsen. Betretet den dadurch entstandenen 2D-Abschnitt durch die pixelige Röhre und geht auf der zweiten Ebene nach links. An der Säule befindet sich ein verborgener Block, von dem aus ihr durch die Öffnung in eine Erweiterung der Wand zum Mond gelangt.

5. & 6. Mond
Mond Nr. 5 findet ihr direkt nach eurer zweiten Ankunft auf dem Kaskadenland über einem Steinhaufen hinter der Odyssey. Geht danach den Hügel hinauf, um zu der Vogelscheuche links von der Brücke zu gelangen. Springt hier ins Wasser und schwimmt auf die andere Seite. Dreht euch nach rechts und ihr entdeckt die verborgene Schatzkammer mit dem sechsten Mond.

7. Mond
Wenn ihr die erste Brücke der Insel überquert, begegnet ihr sogleich einem Kettenhund und seht außerdem den Mond, der hinter ihm über dem Vorsprung schwebt. Ihr kommt hinauf, indem ihr den bröckeligen Felsen zerstört und durch die Röhre dahinter schlüpft, die sich hier ab eurem zweiten Besuch auf dem Kaskadenland verbirgt.

8. Mond
Geht im Norden des Plateaus, auf dem ihr zuvor Madame Broode besiegt habt, den kleinen Hügel hinauf. Springt dort über die drei schwebenden Plattformen und sammelt den Mond ein.

9. Mond
Am südlichen Ostufer des Flusses befindet sich eine Vogelscheuche, die ihr zunächst capert. Überwindet die dadurch erscheinenden Plattformen und sammelt fix den Mond ein.

10. Mond
Auf dem ehemaligen Bosskampfplatz befindet sich jetzt eine Vogelscheuche, die es zu capern gilt, um Stufen erscheinen zu lassen. Um auch die hohen Absätze zu meistern, braucht ihr den Dreisprung.

11. Mond
Geht auf das Plateau über den Fossilfällen mit den beiden Kettenhunden. Stellt euch an die beiden maroden Felsen neben der Brücke und seht in Richtung Bosskampfplatz. Ihr erkennt einen kleinen Absatz, auf dem sich Kapitän Toad befindet, der euch einen Mond schenkt.

12. & 13. Mond
Begebt euch auf den Vorsprung von Mond Nr. 7. Seht ihr euch den südlichen Abhang genauer an, entdeckt ihr eine Tür. Betretet die Dinohöhle und capert den schlafenden T-Rex. Besiegt alle Gegner im Raum und ihr erhaltet einen Mond. Wenn ihr außerdem noch alle Felsen in dem Gebiet zerstört (auch die im Abgrund hinter dem Schlafplatz des Dinos), winkt sogar noch ein zweiter.

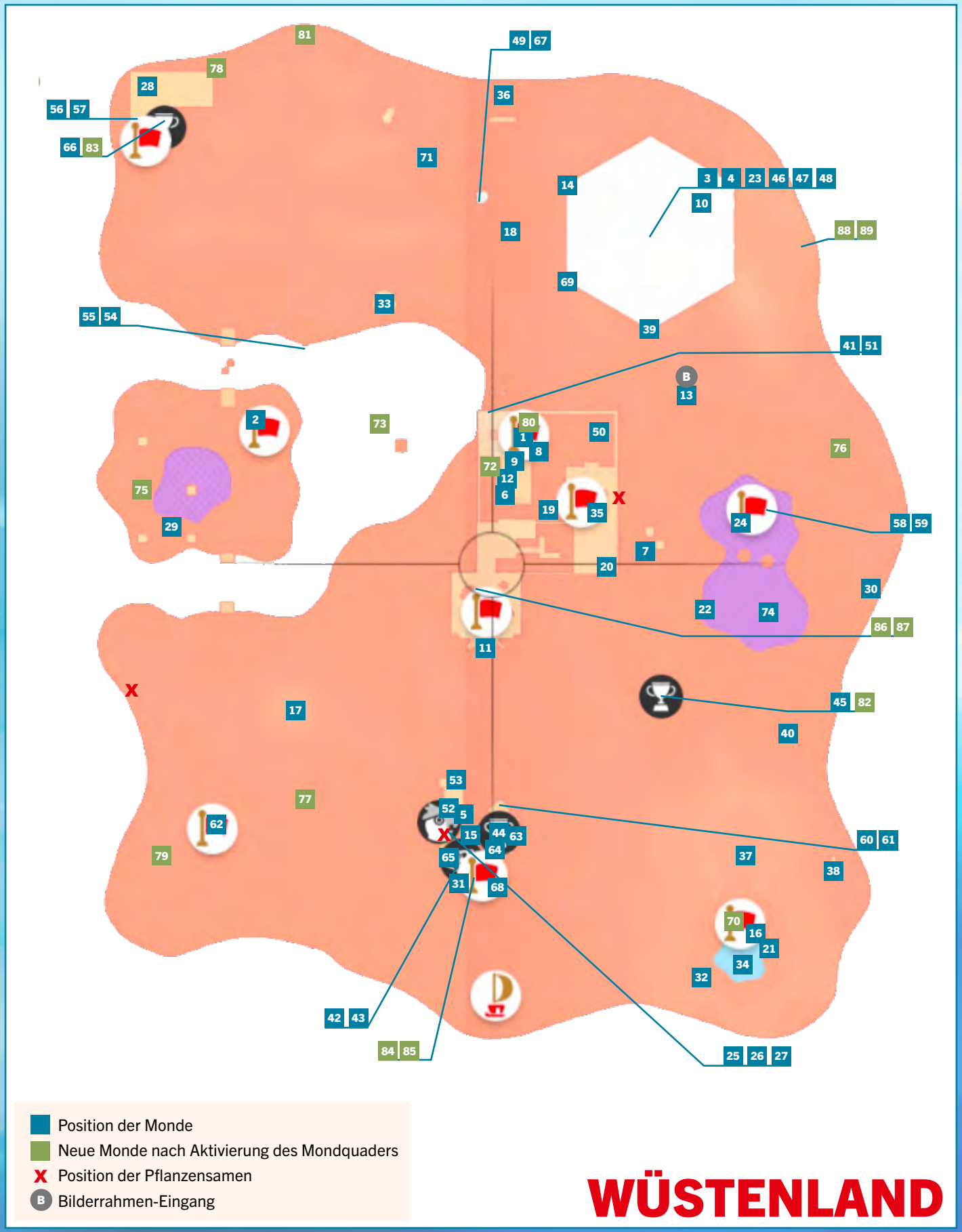
14. & 15. Mond
Haltet euch an der Steinbrücke westlich und schlüpft in die Röhre an der Rückseite des Berges. Hier findet ihr drei Räume mit Kettenhund-Herausforderungen. Erledigt alle, um Mond Nr. 14 zu ergattern. Geht in diesem letzten Raum an der vorderen Kante nach rechts und ihr findet nebenan einen weiteren Mond.

16. & 17. Mond
Steigt bei der Steinbrücke rechts die Stufen hinab, um zu der Tür zu kommen. Bringt die erste 2D-Wand hinter euch und erklimmt mit den beweglichen Steinplatten die nächste Ebene. Ignoriert die Röhre, springt stattdessen über die Kante auf die Fläche unter euch und betretet die Röhre hier unten. Ihr kommt in einen Raum mit einem Koopa. Nutzt dessen Panzer, um den Block am Boden der rechten Wand zu zerstören, der den geheimen Gang mit dem 17. Mond blockiert. Geht zurück zum Ausgangspunkt und betretet diesmal die Röhre, die ihr zuvor ausgelassen habt. Dieser Weg führt euch zu Mond Nr. 16.

18. Mond
Diesen Mond findet ihr an einer verborgenen Stelle, die ihr nur durch einen Bilderrahmen erreicht.

19. Mond
Nach eurem Sieg über Bowser bereist ein Brutzteke per Taxi die verschiedenen Königreiche in einer bestimmten Reihenfolge: Wüstenland, Cityland, Kaskadenland, Schlemmerland, Mondland, Pilzkönigreich. Ihr trefft ihn hier also erst, wenn ihr ihm in

14. Mond: Es ist gar nicht so leicht, bei der letzten Kettenhund-Aufgabe den richtigen Winkel zu erwischen! So klappt es aber sicher.


81
78
28
56 57
66 83
49 67
36
71
14
3 4 23 46 47 48
10
18
88 89
69
33
55 54
39
41 51
B
13
2
73
80
1
8
50
76
72
9
12
6
75
29
19
35
24
58 59
7
20
30
22
74
86 87
11
45 82
17
40
53
77
52
5
62
15
44
63
60 61
79
64
65
37
38
31
68
70
16
21
34
32
42 43
84 85
25 26 27
Position der Monde
Neue Monde nach Aktivierung des Mondquaders
Position der Pflanzensamen
Bilderrahmen-Eingang
WÜSTENLAND

den entsprechenden Gebieten zuvor begegnet seid.

20. Mond
Überquert die erste Brücke der Insel und lauft rechts auf die Wand zu. In dem erdigen Bereich davor stecken zwei graue Steine. Kickt den rechten aus dem Boden und schießt ihn so lange durch die Gegend, bis er zerbricht.

21. Mond
Prinzessin Peach befindet sich nach Abschluss der Spielstory auf dem Plateau am Ursprung der Fossilfälle. Sie überreicht euch einen Mond, den sie dort gefunden hat.

22. Mond
Sobald das Koopa-Freerunning verfügbar ist, könnt ihr durch einen Sieg im Standardrennen einen Mond gewinnen.

23. Mond
Am Rand des Bosskampfplatzes findet ihr einen Chapeau. Kauft beim örtlichen Crazy Cap Shop das Steinzeitoutfit und stattet ihm so einen Besuch ab.

24. Mond
Holt euch diesen Mond im Crazy Cap Shop, sobald ihr Zugang dazu habt.

25. Mond
Capert das Teleskop neben der Odyssey und sucht den Himmel nach einer fliegenden Sphinx ab.

Nach dem Mondquader

26. Mond
Steigt in den Fluss und stellt euch unter die Brücke an die funkelnde Stelle. Durch eine Stampfattacke befördert ihr den Mond aus dem Boden.

27. Mond
Durch die Wolkenfelder gegenüber der Wandmalerei könnt ihr die schwebende Plattform im Osten erreichen.

28. Mond
Rechts der Steinbrücke schwebt über den Wolkenfeldern ein Mond. Setzt auf dem höheren Wolkenfeld einen Mützensprung ein, um ihn zu erreichen.

29. Mond
Stellt euch auf die Brücke, die das Plateau der Fossilfälle mit dem Bosskampfplatz verbindet, und springt in der Mitte links herunter, um den Mond zu erwischen.

30. Mond
Klettert auf das Triceratopsskelett oben auf den Fossilfällen und lasst Cappy an dem Horn kreiseln.

31. Mond
Holt euch den schlafenden Dino und zerstört mit ihm den Strommast neben der Odyssey.

32. Mond
Capert den T-Rex und zerlegt den Felsen hinter ihm, um eine funkelnde Stelle freizulegen, unter der sich ein Mond versteckt.

33. Mond
Begebt euch auf die Fossilfälle, capert den ersten Kettenhund und zerstört mit ihm den Felsen neben dem Strommast. Ihr erwischt ihn nur, wenn ihr auf die äußerste linke Ecke zielt.

34. Mond
Südlich des Crazy Cap Shops befindet sich ein Kaninchen. Rennt es über den Haufen, damit es einen Mond fallen lässt. Trefft ihr es vorher mit Cappy, läuft es langsamer.

35. Mond
Im Wandgemälde, das auf die Fossilfälle führt, findet ihr nach der Aktivierung des Mondquaders eine Noten-Aufgabe.

36. Mond
Nachdem ihr beim Koopa-Freerunning gewonnen habt (siehe 22. Mond), ist das Expertenrennen verfügbar.

37. & 38. Mond
Nordwestlich der Steinbrücke findet ihr eine eckige Röhre. Durchlauft im Inneren den geheimen Raum, bis ihr zu eurer Linken einen Fragezeichenblock entdeckt. Durch einen verborgenen Block darüber gelangt ihr auf die Wand und von dort aus zu Mond Nr. 38. Vor dem Ausgang findet ihr dann den anderen Mond.

39. & 40. Mond
Westlich des Wasserfalls ist eine eckige Röhre aufgetaucht. Drinnen seht ihr links neben der dritten orangenen Plattform einen Hebel. Werft Cappy in den Windstrom vor euch, um ihn zu erreichen und den Weg zu Mond Nr. 40 zu öffnen. Absolviert auch den Rest des Parcours und ihr erhaltet einen weiteren Mond.

Bilderrahmen
Taucht unter dem Wasserfall hindurch zu dem Bilderrahmen, der euch nach Marios Sieg über Bowser in ein anderes Land bringt.

Wüstenland

1. Mond
Diesen Mond findet ihr auf der Spitze des runden Turms, nachdem ihr die Ruine im Zentrum der Brutzelebene durchquert habt. Auf eurem Weg dorthin sind aber viele weitere Monde versteckt, also haltet die Augen offen!

2. Mond
Vom runden Turm aus gelangt ihr über eine wilde Konstruktion aus Plattformen schließlich in das Röntgolith-Habitat. Sammelt hier die fünf Mondteile ein. Die meisten davon findet ihr problemlos, wenn ihr euch ein wenig umseht. Eins schwebt über dem Giftsee. Um es zu erlangen, capert ihr einen Röntgolithen und deckt mit ihm den unsichtbaren Pfad auf. Ein weiteres Teil verbirgt sich auf einer Säule, auch hier offenbart der Röntgolith den Weg.

3. Mond
Auf dem Dach der Kopfstand-Pyramide steht wieder ein Broodal-Bosskampf an und somit auch ein Multimond.

4. Mond
Nach dem Bosskampf auf der Kopfstand-Pyramide tut sich ein Loch unter ihr auf, woraufhin es in der Brutzelebene noch kälter wird. Um die Eiszeit zu beenden und nebenbei einen Multimond zu verdienen, springt ihr in das Loch und besiegt den Aztekenkopf-Boss am Ende des Eisparcours. Sorgt dafür, dass seine Fäuste bei einem Angriff

4. Mond: Gebt dem Aztekenkopf ordentlich eins auf die Zwölf, um an den Multimond in seinem Kopf zu gelangen.

19. Mond: Eine Stampfattacke reicht nicht aus, um den Käfig zu demolieren. Mit einem Kugelwilli dagegen wird es zum Kinderspiel.

auf eine der Eisplatten krachen. Capert dann die betäubte Hand und steuert sie durch geschickte Manöver direkt in das Gesicht des Gegners.

5. Mond

Geht an den westlichen Rand des Dorfes. Dort seht ihr auf der weißen Mauer eine Blume, die euch auf das Dach des Hauses bringt. Von dort aus erspäht ihr bereits den Mond unter der Kuppel.

6. Mond

Überquert die drei Sandsäulen in den alten Ruinen und steigt links vor euch die Stufen hinab. Zu eurer Rechten findet ihr eine Nische, in der sich ein Mond befindet.

7. Mond

Stattet den Ruinen einen Besuch ab. Geht an den Gumbas vorbei und folgt dem Pfeil nach rechts, bis ihr auf das Plateau mit den Steinwürfeln und sechseckigen Plattformen kommt. Capert dort einen Kugelwilli und düst mit ihm zum Mond auf der Säule im Osten des Gebäudes.

8. Mond

Im Treibsandbecken der alten Ruinen erkennt ihr westlich des Trichters knapp über dem Boden einen Durchgang. Lasst euch von dem weichen Untergrund gerade genug verschlucken, dass ihr durch die Öffnung zum Mond gelangt, aber nicht untergeht.

9. Mond

Betretet das Wandgemälde des runden Turms und klettert bis fast nach oben. Bevor ihr allerdings den 2D-Bereich verlasst, geht ihr nach links unter den beiden Münzen hindurch zu einem geheimen Gang mit einem Mond.

10. Mond

Absolviert den ersten Raum der Kopfstand-Pyramide, sodass ihr euch im äußeren Wandgemälde befindet. Geht hier ganz nach rechts und springt durch die Lücke in der Wand, um einen versteckten Raum zu finden.

11. Mond

Diesen Mond erreicht ihr erst nach dem Broodal-Bosskampf. Nun gelangt ihr vom Dorf aus über eine neue Stromleitung auf den runden Turm – beendet die Spritztour aber über dem Steinbogen am Eingang zu den Ruinen, um den Mond einzusammeln.

12. Mond

Springt in den Ruinen über die drei Sandsäulen und durchquert die anschließende Wandmalerei. Rechts von euch befinden sich neben dem Kugelwilli einige Kisten, von denen eine glitzert und einen Mond enthält.

13. Mond

Nach dem Broodal-Bosskampf findet ihr auf der Spitze des runden Turms den Segelmander. Capert ihn und gleitet zu dem Mond auf der Säule.

14. Mond

Auf dem Dach der Kopfstand-Pyramide befindet sich in jeder Ecke eine Miauxi-Statue. Werft Marios Mütze auf den Schwanz der nordwestlichen Skulptur und haltet Y gedrückt, bis ein Mond erscheint.

15. Mond

Geht zum Brunnen im Zentrum der Siedlung auf der Brutzelebene. Werft Marios Hut auf die funkelnde Spitze und lasst ihn daran kreiseln, bis ein Mond erscheint.

16. Mond

Geht zu der Oase östlich der Odyssey. Neben dem kleinen Teich seht ihr eine Beule im Boden mit gelben Vögeln darauf. Eine Stampfattacke lockt den Mond hervor.

17. Mond

Verlasst das Dorf und sucht die hohe Düne im Nordwesten der Siedlung. Führt auf der Kuppe eine Stampfattacke aus.

18. Mond

Im Westen der Kopfstand-Pyramide findet ihr ein verunglücktes Taxi. Zwischen den Kartons stampft ihr mit Mario auf die funkelnde Stelle am Boden.

19. Mond

Geht in den alten Ruinen zu der Kugelwilli-Kanone rechts des Eingangs und capert eines der Geschosse. Steuert mit ihm durch die Lücke links in der Wand zum Mond im Käfig.

20. Mond

Geht zum Ausgangspunkt von Mond Nr. 7 und capert einen Kugelwilli. Bahnt euch einen Weg zwischen den Plattformen hindurch zu dem verdächtig funkelnden Würfel in der südöstlichen Ecke. Zerstört ihn und ihr erhaltet einen Mond.

21. & 22. Mond

Zwei funkelnde Vögel ziehen ihre Runden durch die Brutzelebene. Den einen passt ihr am besten an der Oase ab, der andere umkreist den großen Giftsee. Verpasst beiden eine mit Marios Mütze und sie lassen jeweils einen Mond fallen.

23. Mond

Auf dem Dach der Kopfstand-Pyramide entdeckt ihr nach eurem Triumph über die Broodals eine umherwuselnde Beule. Nähert ihr euch, nimmt sie Reißaus. Betäubt sie einfach mit eurer Mütze und verpasst ihr anschließend noch eine Stampfattacke.

24. Mond

Mond Nr. 24 findet ihr in einer Schatztruhe auf dem Dach des Gebäudes im östlichen Giftsee, das ihr durch den verstecken Raum von Mond Nr. 50 erreicht.

25. bis 27. Mond

Geht im Dorf links am Brunnen vorbei. An einer gelben Hauswand seht ihr drei leere Vasen, in die ihr je einen Samen pflanzen müsst. Die Positionen der drei Samen haben wir für euch auf der Karte markiert.

28. Mond

Auf dem Dach des Gebäudes von Mond Nr. 56 und 57 steht nach der Niederlage des Broodals eine Vogelscheuche. Capert sie und durchlauft den Parcours, bevor die Zeit verrinnt.

29. Mond

Am südlichen Ufer des Giftsees im Röntgolith-Habitat findet ihr einen blauen Schalter, der aber erst nach Aztekenkopf-Bosskampf beim 4. Mond nutzbar ist. Betätigt ihn, sammelt den Schlüssel ein und kommt sicher zurück zur gelben Fläche, um den Mond zu erhalten.

25. bis 27. Mond: Mario schlottern die Knie, doch die Mondblumen gedeihen prächtig. Mit einem Mützenwurf öffnet ihr die Blüte.

30. Mond
Im Osten des großen Giftsees findet ihr nach dem Broodal-Bosskampf eine Vogelscheuchen-Herausforderung. Um diese Aufgabe zu vereinfachen, holt ihr euch vorher Miauxi und stellt ihn neben euch ab. Springt dann einfach wieder auf euren Rennlöwen und fetzt mit ihm über den See zum Mond.

31. Mond
Ist die Brutzelebene wieder in ihrem Ursprungszustand, wartet auf euch links am Eingang der Siedlung ein Hund. Folgt ihm und er weist euch den Weg zu einem Mond, den ihr mittels Stampfattacke ans Licht befördert.

32. Mond
Auf einer der Palmen in der Oase im Südosten der Brutzelebene findet ihr eine Noten-Aufgabe.

33. Mond
Überquert die Brücke im Norden des Röntgolith-Habitats und haltet euch rechts an der Abbruchkante, um zu einem Brutzteken auf einer kreisförmigen Fläche zu kommen. Seine drei Schafe findet ihr in der näheren Umgebung.

34. Mond
Begebt euch zu der Oase östlich der Odyssey und capert Lakitu. Im Teich erkennt ihr am Boden Umrisse von Fischen. Sucht nach dem größten und lasst ihn anbeißen (Y). Zieht den Brocken durch schnelles rhythmisches Schütteln an Land.

35. Mond
Auf dem Platz vor den drei Sandsäulen steht nach eurem Sieg über den Broodal ein weiblicher Gumba, der jedoch verschwindet, sobald ihr euch nähert. Stapft in Gestalt eines männlichen Gumbas zu ihr, um den Mond einzusacken.

36. Mond
An der nördlichen Abbruchkante der Brutzelebene befindet sich genau in der Mitte ein Kaktus, den ihr mit Miauxi umrennt.

37. Mond
Capert an der Oase Lakitu und steuert ihn in den nördlichen Bereich der Senke. Auch hier sind im Sand die Umrisse von Fischen zu erkennen und ihr müsst wie bei Mond Nr. 34 den größten an Land ziehen.

48. Mond: Um an diesen Mond ranzukommen, müsst ihr zwei Gumbatürme miteinander kombinieren. Diese Höhe benötigt ihr, um den Mond problemlos zu erreichen. Ziemlich wackelige Angelegenheit, so ein Gumbaturm!

38. Mond
Nordöstlich der Oase befindet sich eine Miauxi-Statue, der ein Gegenstück fehlt. Holt euch also das lebende Exemplar und lenkt ihn auf die freie Plattform.

39. Mond
Begebt euch auf das Dach der Kopfstand-Pyramide und sucht nach der Haltestation. Ruft Miauxi hierher und steuert ihn auf die südliche Ecke.

40. Mond
Zwischen der Oase und dem großen Giftsee findet ihr einen Kaktus, dem ihr Marios Mütze aufsetzt. Bewegt das stachelige Gewächs ein Stück vorwärts, bis der Boden um die Wurzeln der Pflanze zu funkeln beginnt. Mit einer Stampfattacke befördert ihr den hier versteckten Mond hervor.

41. Mond
Sprecht die Sphinx (siehe 51. Mond) erneut an und sie stellt euch vier weitere Fragen. Beantwortet ihr alle richtig („30“, „Eis“, „5“ und „Sphynx“), belohnt sie euch mit einem weiteren Mond.

42. Mond
Diesen Mond nehmt ihr dem Verkäufer im Crazy Cap Shop für 100 Münzen ab.

43. Mond
Begebt euch an den westlichen Dorfrand. Hinter dem pinken Haus befindet sich eine weiße Mauer mit einem kaputten Gitter am Boden. Duckt euch und betretet durch den versteckten Gang den Thekenbereich des Crazy Cap Shops.

44. Mond
Auf der rechten Seite des Dorfes steht ein großes pinkes Gebäude, das auf der Karte mit „Jackpot“ bezeichnet wird. Betretet die Spielhalle, zahlt die 10 Münzen Teilnahmegebühr und schießt die drei Objekte im richtigen Moment mit eurer Mütze ab, um den Mond zu gewinnen.

45. Mond
Südlich des großen Giftsees steht nach eurem Triumph über Broodal ein Koopa, der eine Mond-Aufgabe für euch hat.

46. Mond
Im letzten Raum der Kopfstand-Pyramide seht ihr einige Säulen, die sich von rechts nach links bewegen. Fliegt mit einem Kugelwilli hinüber und lasst Mario zwischen zwei Säulen fallen. Lasst euch in die Öffnung der Wand befördern und ihr findet dort einen Mond.

47. & 48. Mond
Nachdem ihr den Broodal besiegt habt, beginnt die Kopfstand-Pyramide zu schweben. Springt in das Loch unter der Touristenattraktion und ihr gelangt in eine Eishöhle. Überquert vorsichtig den Rutschparcours, bis ihr zu dem Gumbaturm gelangt. Capert ihn und geht ein kleines Stück zurück. Durch eure neu gewonnen Größe seht ihr jetzt auf dem Vorsprung weitere der kleinen Wesen. Stellt euch dicht an die Mauer, verlasst euren Gumbaturm und landet auf dem Dach. Capert die drei braunen Gefährten und springt auf den noch betäubten Turm. Nun seid ihr groß genug, um den Mond zu erreichen. Geht danach weiter, bis ihr zu dem Kugelwilli kommt. Schnappt ihn euch und fliegt rechts an der Mauer vorbei zu den halb verdeckten Stufen. Von hier oben seht ihr auf dem Turm neben euch eine Schatztruhe, in der sich Mond Nr. 48 befindet. Überquert die schmale Mauer und hüpft am anderen Ende gegen die verborgenen Blöcke. Um hinaufzugelangen, braucht ihr allerdings den Rückwärtssalto (ZL + B).

49. Mond
Nach dem Aztekenkopf-Boss entsteht ist im Westen der Kopfstand-Pyramide ein Loch im Boden. Unten angekommen, seht ihr links vor euch den Umriss einer kleinen Gestalt, die sichtbar wird, wenn ihr euch nähert. Capert den Krötsus, erledigt die kleinen Mumien oder weicht ihnen aus und geht auf die rechte Seite des

41. und 51. Mond: Begeistert die Sphinx an der Rückseite der alten Ruinen mit eurem Rätseltalent und ihr erhaltet Zugang zu den Monden.

Platzes. Hier erscheint eine funkelnde Mumie, die einen Mond freigibt, nachdem ihr sie abgeschossen habt.

50. Mond

Im Nordosten der alten Ruinen findet ihr einen Treibsandtrichter. Lasst Mario von ihm verschlingen und durchquert den anschließenden Raum. Setzt zwischen den letzten beiden Säulen Wandsprünge ein, bis ihr oben beim Mond angekommen seid. Verlasst den Raum anschließend, um euch Mond Nr. 24 zu schnappen.

51. Mond

An der Nordwand der alten Ruinen findet ihr die Statue einer Sphinx, die euch eine Preisfrage stellt. Die Antwort lautet: „Einen Ring“.

52. Mond

Geht in der Siedlung zu der Wand mit den Vasen von Mond 25 bis 27. Auf der linken Seite befindet sich eine Blume, die euch auf das Dach befördert. Betretet die Röhre und lauscht den Anweisungen des Brutzteken. Der Mond befindet sich unter der je fünften Fliese von links und oben.

53. Mond

Am westlichen Dorfrand steht ein Brutzteke vor einem hellblauen Haus mit einer verschlossenen Tür. Er lässt euch nur hinein, wenn ihr Poncho und Sombrero tragt (im örtlichen Crazy Cap Shop kaufen). Stellt euch im Inneren auf den markierten Bereich, um eurem Publikum ein Ständchen darzubringen und so den Mond zu erhalten.

54. & 55. Mond

Von der nördlichen Brücke des Röntgolith-Habitats aus erkennt ihr rechts eine Tür am gegenüberliegenden Abhang. Drinnen findet ihr mit Hilfe der Röntgolithen die sicheren Pfade über die Giftflächen und gelangt somit an den Mond. Bewerft außerdem im ersten Raum das Totenkopfschild mit eurer Mütze und haltet Y gedrückt, um sie daran kreiseln zu lassen. Als Belohnung erscheint ein weiterer Mond.

56. & 57. Mond

Geht vom Röntgolith-Habitat aus über die Brücke nach Norden. Am Rande des Gebiets befindet sich ein Gebäude, das ihr durch die Tür betretet. An der dritten Kugelwilli-Station meidet ihr zunächst die Schrauben und fliegt durch den parallelen Gang links, wo ihr im Zentrum der Schnecke einen Mond findet. Fliegt wieder zurück und bahnt euch nun einen Weg durch die rotierenden Wände. Am Ende des Raumes findet ihr Mond Nr. 56.

58. & 59. Mond

Schnappt euch Miauxi und flitzt mit ihm zum Giftsee im Osten der Brutzelebene. Ihm kann das Gift nichts anhaben, weshalb ihr nun den Eingang auf der rechten Seite des Gebäudes erreicht. Drinnen wartet ein rutschiger Parcours auf euch. Auf etwa halber Strecke findet ihr links eine Noten-Aufgabe, bei der ihr Mond Nr. 59 gewinnt. Für das Abschließen der Strecke winkt noch ein Mond.

60. & 61. Mond

Auf dem Dach des rechten Häuserkomplexes im Dorf findet ihr eine Rakete, die erst nach dem Sieg gegen den Aztekenkopf-Boss (siehe 4. Mond) zugänglich ist. Mit ihr gelangt ihr in ein gesondertes Gebiet, in dem zwei Monde auf euch warten. Klettert über die rotierenden Häuser, bis ihr zu dem Fragezeichenblock kommt. Springt auf ihn und bringt den versteckten Block über euch zum Vorschein, von dem aus ihr einen Mond erreicht. Beendet nun den Hindernislauf und ihr erhaltet einen zweiten.

62. Mond

Dieser Mond befindet sich hoch oben auf einer Plattform, die ihr nur über den Bilderrahmen eines anderen Gebietes erreicht.

63. Mond

Auf der Rückseite des Jackpotcasinos findet ihr ein Kunstwerk, das euch zum Crazy Cap Shop in Bowsers Land führt. Zählt dort die Steinplatten auf dem Weg zwischen dem Gebäude und der Fahne ab. Befördert den Mond unter der dritten Platte neben der Flagge mit einer Stampfattacke aus dem Boden.

64. Mond

Auf dem Dach der Spielhalle steht nach eurem Sieg über Bowser ein Toad, der möchte, dass ihr ihm ein Lied vorspielt, das an einen heftigen Kampf erinnert. Wählt aus der Liste „Bowser: Kampf 2“ aus.

65. Mond

Am Eingang des Dorfes sorgen sich zwei Chapeaus um ihren Freund. Ihr findet ihn auf dem Kopf eines Brutzteken, der an der Eisdiele neben dem Crazy Cap Shop ansteht.

66. Mond

Vor dem nordwestlichen Gebäude findet ihr das Koopa-Freerunning. Ihr gewinnt das Standardrennen, indem ihr euch Miauxi zunutze macht, der vor der Startlinie steht.

67. Mond

Betretet über das Loch westlich der Kopfstand-Pyramide den tiefsten Untergrund und lasst euch von der Schleuder zu der Menschenmenge katapultieren. Klettert auf den Ring und führt dort eine Stampfattacke aus.

68. Mond

Am Eingang des Dorfes findet ihr einen Brutzteken, der mit dem Taxi eine Weltreise unternehmen möchte. Damit beginnt er, sobald ihr die Story abgeschlossen habt. Seine Stationen sind: Wüstenland, Cityland, Kaskadenland, Schlemmerland, Mondland, Pilzkönigreich. Sprecht ihn an jedem seiner Reiseziele an, um jeweils einen Mond zu kassieren. Am Ende landet er wieder hier und schenkt euch einen letzten Mond.

69. Mond

Prinzessin Peach besichtigt die Kopfstand-Pyramide. Ihr findet sie auf dem Dach, wo sie euch einen Mond überreicht.

Nach dem Mondquader

70. Mond

Über der nördlichen Palme in der Oase schwebt nach der Aktivierung des silbernen Würfels ein Mond.

71. Mond

Verlasst das Dach der Kopfstand-Pyramide über das Stromnetz nach Westen. Auf etwa halbem Weg kommt ihr an einer Säule vorbei, auf der sich ein Mond befindet. Verlasst die Leitung im richtigen Moment, um ihn zu erwischen.

72. Mond

Über der Treibsandrutsche im Nordwesten der Ruine wartet ein Mond. Um ihn einzusammeln, springt ihr entweder von einer der Plattformen oder von der Treppe am Fuß des runden Turmes herab.

73. Mond

Begebt euch von der Spitze des runden Turmes aus auf die schwebende Plattform. Kurz bevor sie nach unten fährt, setzt ihr einen Mützensprung ein, um den Mond auf der rechten Seite zu erreichen.

74. Mond

Holt euch Miauxi und reitet mit ihm zum östlichen Giftsee, um dort den Mond von der Insel zu klauben.

75. Mond
Befördert auf der mittleren westlichen Säule im Röntgolith-Habitat mit einer Stampfattacke einen Mond ans Licht.

76. Mond
Capert wie bei Mond Nr. 7 einen Kugelwilli und fliegt zu derselben Säule. Wartet hier, bis der nächste Kugelwilli an den Mauern vorbeigeflogen ist und springt dann mit einem Hechtsprung auf die linke Säule. Capert hier den neuen Kugelwilli und fliegt mit vollem Tempo (Steuereinheit immer wieder schütteln) zu der Säule ganz im Osten der Brutzelebene.

77. Mond
Östlich des aktivierten Mondquaders sitzen drei Hasen. Treibt sie etwas auseinander und ihr erkennt mit einem kurzen Blick auf die Karte (Markierung bewegt sich entsprechend), welches der Fellknäuel den Mond versteckt. Ein gezielter Wurf mit Marios Mütze nimmt dem Tierchen das Tempo und es ist leichter einzuholen.

78. Mond
An der Rück- und Seitenwand des Gebäudes im Nordwesten der Wüste hat jemand zahlreiche Bowser-Plakate angebracht. Entfernt sie mit Marios Mütze und der Brutzteke gibt euch einen Mond. Die höher gelegenen Poster auf der Rückseite erreicht ihr über die beiden Pflanzentöpfe. Die auf der Seitenwand erreicht ihr am besten, indem ihr vom Dach hinabspringt und im Fall einen Mützenwurf einsetzt. Aber Achtung: Sobald ihr das Gebäude betretet, erscheinen alle zuvor entfernten Plakate wieder. Alternativ könnt ihr das Dach über Mützensprung und Anrempeln von der Düne aus erreichen.

79. Mond
Im Südosten der Brutzelebene findet ihr zwischen zwei Kakteen einen Notenschlüssel. Sammelt ihn von Süden aus ein, denn die erscheinenden Noten führen euch nach Norden. Rollt nun mit vollem Tempo (Steuereinheit schütteln) den Hang hinauf, hört jedoch kurz vor der Kuppe damit auf und lauft stattdessen mit Mario auf die Spitze. Dadurch ist es leichter, hangabwärts die Richtung zu halten. Sobald ihr oben seid, lasst ihr Mario wieder flugs die Düne hinabkugeln.

80. Mond
Erledigt die Noten-Aufgabe im Wandgemälde am runden Turm.

81. Mond
Am nördlichen Rand der Brutzelebene wartet ein weiblicher Gumba. Capert in den alten Ruinen ein Männchen und macht euch auf den Weg zu ihr.

82. Mond
Beim Koopa-Pfeilelauf südlich des großen Giftsees ist nach Abschluss der Spielstory ein weiterer Mond verfügbar.

65. Mond: Dem gesuchten Chapeau bekommt die Wüstenhitze nicht besonders. Sprecht ihn an und er spendiert für euer Stillschweigen eine Belohnung.

83. Mond
Wie schon beim der ersten Runde des Koopa-Freerunnings ist euch Miauxi auch beim Expertenrennen eine große Hilfe.

84. & 85. Mond
Am Eingang der Siedlung ist eine eckige Röhre aufgetaucht. Capert den Röntgolithen und ihr erkennt nicht nur den Weg auf die andere Seite des Raumes, sondern auch eine Ebene unten auf der rechten Seite, die euch zu einem Schlüssel und somit zu Mond Nr. 85 führt. Um auf die andere Seite des Raumes zu kommen, müsst ihr die Sonnenbrille des Röntgolithen manchmal abnehmen, damit er schneller laufen kann. Für das Abschließen des Geheimraums winkt Nr. 84.

86. & 87. Mond
Im Eingangsbereich der alten Ruinen befindet sich eine silberne Röhre. Schnappt euch drinnen die drei Trompetenblumen und fegt über die Strecke, bis ihr zu dem nächsten Satz Blumen gelangt. Beendet hier euren Sprint mit einer Stampfattacke, da ihr neuen Treibstoff braucht, um die anstehende Steilkurve zu meistern. Haltet euch hier immer in der Mitte, um den Schlüssel auf der rechten Seite zu erwischen. Danach müsst ihr scharf nach oben steuern, um auf die Plattform zu gelangen. Dort sammelt ihr ein letztes Mal neue Blumen ein, die euch sicher zu beiden Monden bringen.

88. & 89. Mond
Betretet die silberne Röhre im Osten der Kopfstand-Pyramide. Haltet euch an der blauen Plattform zunächst links, um am Ende des Ganges einen Mond zu finden. Der zweite wartet am Ausgang auf euch.

Bilderrahmen
Den Bilderrahmen findet ihr an der Säule nördlich des großen Giftsees.

Forstland

1. Mond
Diesen Mond findet ihr in der großen Piranha-Pflanze nach dem roten Labyrinth am Rücksetzpunkt „Eisenbergstraße – Auf halbem Weg“.

2. Mond
Oben auf dem Dach des Himmelsgarten-Turms warten wieder einmal die Broodals auf

83. Mond: Gelingt es euch bereits beim Start, die Koopas abzuhängen, ist euch der Sieg so gut wie sicher. Schnappt euch zudem Miauxi.

euch. Besiegt ihren Kandidaten und ihr erhaltet als Belohnung einen Multimond.

3. Mond

Folgt dem Weg nach dem Rücksetzpunkt „Eisenbergstraße – Station 8“. Auf dem Dach angekommen, capert ihr einen Shermützler und schießt mit seiner Kanone auf die vier Bowserköpfe an dem Rad, das den Eingang zum Geheimen Blumenfeld blockiert.

4. Mond

Besiegt den Bossgegner auf dem Geheimen Blumenfeld, indem ihr in Gestalt eines Mieswurzes wiederholt von unten angreift.

5. Mond

Nachdem ihr Bowsers Bosschergen besiegt habt, findet ihr im Gebiet einige Shermützler. Capert einen im Eingangsbereich des Gewächshauses und zerstört den Felsen an dem Gebäude im Westen. Drinnen gibt euch ein silberner Robogärtner eine Nuss, wenn ihr ihn mit Marios Mütze trefft. Pflanzt den Samen anschließend in den Topf neben euch und klettert die wachsende Ranke hinauf. Oben geht ihr in Richtung Süden an dem Gumbafeld vorbei. Schnappt euch dort den Shermützler und bearbeitet die hellbraune Steinwand vor euch, um den Mond in der linken oberen Ecke freizulegen.

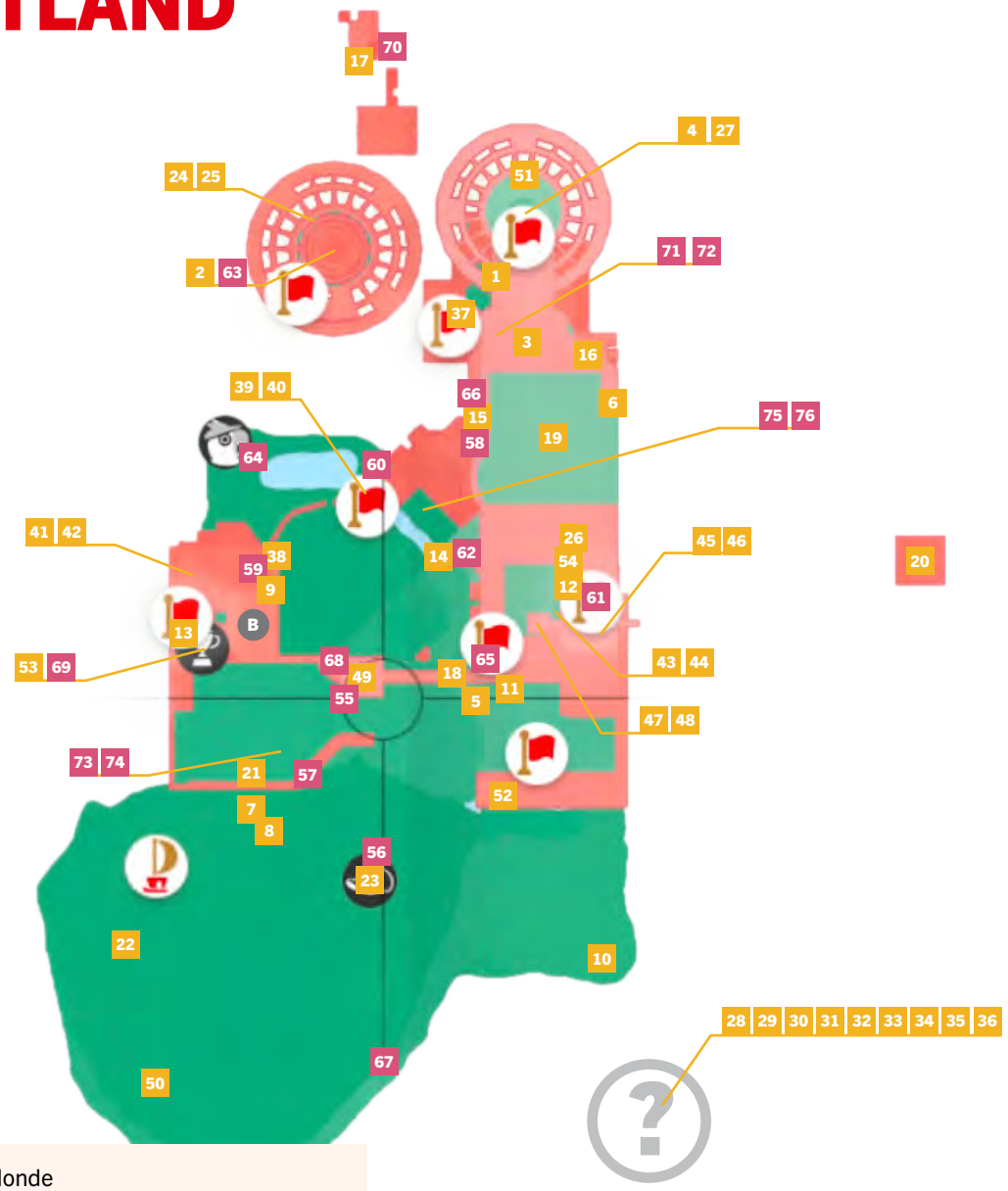
6. Mond

Capert in dem tiefer liegenden Bereich nordöstlich des Rücksetzpunktes „Eisenbergstraße – Station 8” einen Mieswurz und zerstört mit ihm die grauen Blöcke in der Ecke. Ihr kommt zu einer Röhre, die euch in ein Wandgemälde mit einem Mond befördert.

7. Mond

Kickt den grauen Stein nordöstlich der Odyssey aus dem

FORSTLAND



Position der Monde
Neue Monde nach Aktivierung des Mondquaders
B Bilderrahmen-Eingang

Boden und schießt ihn so lange durch die Gegend, bis er einen Mond freigibt.

8. Mond

Verlasst die Odyssey und haltet euch links. Etwas entfernt sitzt neben dem Weg ein Kaninchen. Holt es ein, um ihm einen Mond zu entlocken. Das Ganze wird einfacher, wenn ihr es vorher mit Marios Mütze trefft.

9. Mond

Klettert über die Ranke auf die Plattform mit der Ladestation (siehe 5. Mond) und befördert den Mond unter der funkelnden Stelle bei den Ladestationen nördlich von euch mit einer Stampfattacke ans Licht.

3. Mond: Weicht den Bowser-Bällen aus oder zerstört sie, während ihr versucht, die Scheiben zu treffen.

10. Mond

Holt euch bei dem Robogärtner von Mond Nr. 5 eine Nuss. Verlasst das Gewächshaus gen Süden und pflanzt sie in den Topf an der Wand gegenüber. Klettert die Ranke hinauf, capert einen Mieswurz und erklimmt den hinteren Baum, an dem ihr oben eine Nuss mit Mond darin findet.

11. Mond

Capert neben dem Baum von Mond Nr. 10 einen Mieswurz, springt in das Flussbett im Norden und geht stromaufwärts, bis ihr bei dem Feuer-Bruder seid. Streckt durch Schütteln eurer Steuereinheit die Ranken der stacheligen Zwiebel so weit es geht, um die Nuss über dem Ursprung des Wassers zu zerstören und an den Mond zu gelangen.

12. Mond

Springt vom Gipfelpfad aus die Ostwand hinab und landet auf der kleinen Plattform. Schwingt euch dort von Stange zu Stange, bis ihr zu der Mondnuss am Ende des Weges gelangt.

13. Mond

Südlich des kleinen Sees capert ihr einen Mieswurz und geht um die Ecke auf die westliche Seite des Gebäudes, wo in einer Nuss ein Mond auf euch wartet.

14. Mond

Schnappt euch an dem Rücksetzpunkt „Eisenbergstraße – Station 8“ einen Mieswurz und lasst euch die Klippe im Westen hinab zu dem Feuerbruder fallen, neben dem ihr eine Mondnuss findet.

15. Mond

Steigt beim Zugang der Eisenbergstraße die Stahlkonstruktion hinauf und betretet als Mieswurz das rote Labyrinth. Durchbrecht die grauen Blöcke und klettert rechts die Stufen hinauf, um euch den Mond in der Nuss zu schnappen.

15. Mond: Auch im roten Labyrinth versteckt sich eine der rund 20 Mondnüsse, die über das gesamte Forstland verteilt sind.

16. Mond

Holt euch wie bei Mond Nr. 6 einen Mieswurz und geht in Richtung des Eingangs zum Geheimen Blumenfeld. An dem hohen Turm im Osten hängt eine Nuss, die einen Mond verbirgt.

17. Mond

Begebt euch in Gestalt eines Mieswurzes zu der Stelle, an der ihr Mond Nr. 1 gefunden habt und betätigt den blauen Schalter. Überquert die Blumenbrücke und die maroden Kisten im Norden, bevor sie herabstürzen. Oben angekommen, findet ihr die Nuss mit dem 17. Mond.

18. Mond

Capert den Segelmander auf dem Aussichtsdeck, fliegt zu der schmalen Mauer östlich des Rücksetzpunktes „Eisenbergstraße – Station 8“ und landet bei den blauen Vögeln. An der Rückseite dieses Mauerstücks hängt eine Mondnuss.

19. Mond

Geht am Zugang zur Eisenbergstraße links an den auf- und abfahrenden Plattformen vorbei und capert die versteckte Vogelscheuche, die euch den Weg zu einem Feuer-Bruder öffnet. Da ihr keine Mütze zur Verfügung habt, besiegt ihr ihn durch einen beherzten Sprung auf den Kopf.

20. Mond

Nutzt die Fähigkeiten des Segelmanders, um vom Aussichtsdeck zu der Plattform im Osten zu gelangen, auf der sich Kapitän Toad befindet.

21. Mond

Bildet auf dem Gumbafeld südlich der Ladestation einen Turm aus den kleinen braunen Wesen und zeigt euch der Gumba-Dame, die sich am Rand ihren Artgenossen präsentiert.

22. Mond

Nach der Niederlage der Broodals findet ihr gegenüber der Odyssey einen braunen Felsen. Holt euch einen Shermützler aus dem Eingangsbereich des Gewächshauses oder aus dem Gebiet neben dem Gumbafeld und zertrümmert das Gestein, um den Mond hervorzuholen.

23. Mond

Kauft diesen Mond beim örtlichen Crazy Cap Shop, den ihr östlich der Odyssey findet.

24. Mond

Beim Aufstieg im Himmelsgarten-Turm findet ihr etwa im oberen Drittel in einer Nische eine Mondnuss.

25. Mond

Oben im Turm des Himmelsgartens angekommen seht ihr diesen Mond über der Säule schweben, den ihr nur in Gestalt eines Mieswurzes erreicht.

26. Mond

Klettert den Mast östlich des Eingangs zum Geheimen Blumenfeld hinauf und springt von dort in den Abgrund auf die Plattform. Überwindet die hier verborgenen Drehkreuze, indem ihr immer auf den hellen schmalen Kanten bleibt und gelangt mit einem Mützensprung zu der Röhre auf der anderen Seite, die euch zu einer Mondnuss bringt.

27. Mond

Begebt euch nach eurem Sieg über den Boss im Geheimen Blumenfeld erneut dorthin und lasst mit gezielten Drehwürfen alle Blumen erblühen.

28. bis 36. Mond

Diese Monde verbergen sich im Herzen des Waldes, das auf der Karte nicht eingezeichnet ist. Um dorthin zu gelangen, springt ihr irgendwo in der südlichen Hälfte des Forstlandes von der Kante in den Abgrund.

Sucht nach dem Bach und folgt ihm stromabwärts, bis er in die Tiefe stürzt. Geht an der Kante nach links, bis ihr den runden grauen Felsen findet. Kickt ihn so lange herum, bis er zerbricht und Mond Nr. 28 freigibt.

Ungefähr in der Mitte des Wasserlaufs findet ihr neben dem Sammelbecken eine Vogelscheuche, die ihr capert. Sie offenbart euch Mond Nr. 29, den ihr in einiger Entfernung links neben dem Robogärtner findet.

Geht zum Ursprung des Baches und haltet euch an der Wand rechts, um zu einer Röhre zu gelangen, die den Eingang zu einem Röhrenlabyrinth bildet. Leider ändert sich die Reihenfolge der Röhren, die euch zu Mond Nr. 30 führen, mit jedem eurer Besuche im Herzen des Waldes. Nehmt euch also einfach systematisch eine Möglichkeit nach der anderen vor.

Capert den Dino und zerstört mit ihm den großen Stein, der sich auf einer Anhöhe nahe der Abbruchkante befindet. Unter der funkelnden Stelle verbirgt sich der 31. Mond, den ihr flugs aus dem Boden stampft. Zerlegt außerdem die Geröllbrocken im Zentrum des Zirkels, den der T-Rex immer abläuft, und befördert den hier verborgenen 32. Mond ebenfalls mit einer Stampfattacke aus dem Boden.

Im Sammelbecken des Baches seht ihr neben einem Paar kleiner Blätter einige Münzen liegen. Holt euch den Krötsus, der sich in der Nähe des Robogärtners versteckt, der ein Stück hinter der Vogelscheuche steht. Geht zurück zum Pflanzenspross und schießt insgesamt 500 Münzen auf ihn, um ihn zu voller Größe heranwachsen zu lassen und den in der Blüte versteckten 33. Mond einzuheimsen.

Neben der Abbruchkante erklimmt ihr die vier großen Stufen, auf denen ein Tannenbaum steht. Capert ihn und bewegt ihn etwas zur Seite, um mit einer Stampfattacke Mond Nr. 34 aus seinen Wurzeln zu befördern.

Im Zentrum der Kreisbahn, die der T-Rex läuft, steht ein riesiger Baum. Sucht seine Wurzeln nach einer Röhre ab. Im Inneren findet ihr drei Truhen vor, die ihr in der richtigen Reihenfolge öffnen müsst (Mitte, links, rechts), um an den 35. Mond zu gelangen.

Am Ursprung des Baches findet ihr hinter dem Wasserfall eine verschlossene Tür. Der Robogärtner am Eingang lässt euch nur eintreten, wenn ihr das komplette Abenteureroutfit tragt (im Crazy Cap Shop kaufen).

37. Mond

Neben dem Rücksetzpunkt „Eisenbergstraße – Auf halbem Weg“ wartet nach der Niederlage der Broodals eine Vogelscheuchen-Aufgabe auf euch.

38. Mond

Bei den Ladestationen der Robogärtner befindet sich nach eurem Sieg im Broodal-Boss-

40. Mond: Der Durchgang nach oben ist schnell übersehen, vor allem wenn man damit beschäftigt ist, an den fiesen Fuzzys vorbeizukommen. Um zu ihm zu gelangen, müsst ihr einen Rückwärtssalto vollführen und dann einen Wandsprung anhängen.

Guter Ausblick: Von hier könnt ihr die Ladestation (9. Mond), das Gumba-Weibchen (21. Mond) und die Rakete (41. und 42. Mond) erspähen. Wenn ihr die Story abgeschlossen habt, erscheint hier zudem eine Vogelscheuche (38. Mond).

kampf eine Vogelscheuchen-Herausforderung, die euch auf das Dach des Gebäudes bringt.

39. & 40. Mond

Betretet das Gewächshaus und geht geradeaus zu dem kleinen See, in dem ihr eine Röhre findet. Schlängelt euch im Inneren an den stacheligen Fuzzys vorbei. Auf etwa halber Strecke gelangt ihr an eine Stufe, über der sich in der Decke ein Loch befindet. Springt mit einem Rückwärtssalto nach oben und führt direkt einen Wandsprung aus, um in den versteckten Gang mit Mond Nr. 40 zu gelangen. Am Ausgang des Areals stoßt ihr auf den anderen Mond.

62. Mond: Hier oben ist das flinke Vögelchen ohne allzu große Absturzgefahr leicht zu erwischen.

41. & 42. Mond

An der Ladestation (siehe 9. Mond) findet ihr eine Säule. Nutzt die unsichtbaren Blöcke, um hinauf zur Rakete zu gelangen. Sie bringt euch in ein Gebiet, in dem euch Nebel beinahe komplett die Sicht nimmt. Die meisten Mondstücke solltet ihr trotzdem leicht finden, für die anderen gilt: immer den Münzen nach. Habt ihr diesen Mond eingesammelt, begebt ihr euch zurück auf das Plateau, auf dem die zwei fliegenden Gumbas um das Mondstück kreisen. Klettert rechts an der schmalen Stufe hinab und ihr findet eine Nuss, die einen weiteren Mond enthält.

43. & 44. Mond

Geht am Gipfelpfad rechts an der Steilwand vorbei zu der versteckten Tür. Aktiviert drinnen den Blumenpfad und springt auf eines der runden Plateaus, um einen Gumba zu capern und mit den restlichen wuselnden Wesen einen Turm zu bilden, der euch zu Mond Nr. 44 auf der Säule bringt. Dabei ist Eile geboten, sonst löst sich der Weg unter euren Füßen auf und ihr landet in der Giftsuppe. Schafft ihr die komplette Strecke, winkt euch ein weiterer Mond.

45. & 46. Mond

Flitzt mit den Trompetenblumen am Gipfelpfad auf der rechten Seite des steilen Hangs hinauf zu der Tür. Capert drinnen den Shermützler und zerlegt zunächst den Felsen im Lichtkegel an der Rückseite des Raumes, um Mond Nr. 46 einzusacken. Ihr gelangt anschließend mit Hilfe der blauen Schalter in die tiefste Ebene. Erledigt die Shermützler und befreit den anderen Mond aus seinem Käfig.

47. & 48. Mond

Holt euch beim silbernen Robogärtner am Eingang zum Geheimen Blumenfeld einen Rankensamen und ihr gelangt mit Hilfe des blauen Schalters südlich von euch auf das Aussichtsdeck. Pflanzt den Samen in den Topf und betretet das geheime Gebiet. Capert den Mieswurz und absolviert in dieser Gestalt den Parcours. Mond Nr. 44 erreicht ihr, wenn ihr auf dem letzten roten Quader eure Ranken ausfahrt. Springt zurück auf die blaue Plattform und sammelt auch hier den Mond ein, bevor ihr in die Tiefe fallt. Achtung: Stürzt ihr im Parcour von einer der Ebenen, landet ihr wieder unten am Pflanzentopf und müsst einen neuen Samen beschaffen.

49. Mond

Dieser Mond ist in einem Metallkäfig eingeschlossen. Ihr erreicht ihn ausschließlich über einen der Bilderrahmen in den anderen Königreichen.

50. Mond

An einem Baum südlich der Odyssey befindet sich ein Kunsträtsel. Die Lösung dafür verbirgt sich im Wüstenland. Begebt euch dort zum Koopa am großen Giftsee und richtet den Kompass wie auf dem Rätsel abgebildet nach Norden aus. Geht in diese Richtung, bis ihr an den Rand der Brutzelebene zu den beiden dürren Büschen gelangt. Mit einer Stampfattacke befördert ihr dort Mond Nr. 50 aus dem Sand.

72. Mond: Achtet bei eurer Säuberungsaktion darauf, genügend Gift übrig zu lassen, damit ihr den Weg noch erkennt.

51. Mond

Klettert östlich des Eingangs zum Geheimen Blumenfeld auf den Mast und gelangt von dort über einen zweiten Mast gegenüber hinab zu den maroden Kisten. Setzt über sie hinweg und hangelt euch anschließend von Stange zu Stange, bis ihr zu dem Schlüssel gelangt, der euch einen Mond offenbart.

52. Mond

Im Wald wartet westlich des Eingangs zu Mond Nr. 11 ein Toad, der eine bestimmte Melodie hören will. Wählt aus der Liste „Über dem Wolkenmeer“ aus.

53. Mond

Neben der Ranke, die euch hinauf zur Ladestation bringt, findet ihr das Koopa-Freerunning. Nehmt, um eure Siegeschancen zu erhöhen, nicht den Weg über das Grünzeug, sondern springt stattdessen links über den Zaun. Setzt zusätzlich das Anrempeln (ZL + Y) ein, um einer harten Landung zu entgehen.

54. Mond

Nach Abschluss der Haupthandlung findet ihr Prinzessin Peach auf dem Aussichtsdeck. Stattet ihr dort oben einen Besuch ab und sie schenkt euch einen Mond.

Nach dem Mondquader

55. Mond

Holt euch mit einem Mieswurz den Mond, der im Durchgang vom Wald zum Gewächshaus schwebt.

56. Mond

Schwingt euch mit dem Segelmander vom Aussichtsdeck hinüber zu der Kiste an dem Baum im Wald und zerschmettert sie. Nutzt anschließend erneut die Echse, um zu dem Mond zu gelangen, der auf ein entferntes Plateau geflogen ist.

57. Mond

Capert den Segelmander und steuert ihn zu der Mondnuss auf die Mauer in der Nähe des weiblichen Gumbas von Mond Nr. 21.

58. Mond

Über den grauen Blöcken im Eingangsbereich des roten Labyrinths ist eine Nuss gewachsen. Capert einen Mieswurz, um sie und damit den Mond zu erreichen.

59. Mond

In dem Raum unter der Robogärtnerladestation befindet sich oberhalb des Eingangs eine Mondnuss.

60. Mond

Hoch über dem Zugang der Eisenbergstraße schwebt ein Mond. Holt ihn euch mit dem Segelmander auf dem Aussichtsdeck.

61. Mond

An der Nordwand des Aussichtsdecks ist eine Mondnuss gewachsen, die ihr euch mit einem Mieswurz (siehe 6. Mond) schnappt.

62. Mond

Ein Vogel zieht seine Kreise in dem Gewächshaus. Auf unserer Karte haben wir die Stelle markiert, an der ihr das Federvieh am besten erwischt, um ihm den Mond abzuluchsen.

63. Mond

Oben auf dem Himmelsgarten-Turm wartet ein neuer Gegner auf euch. Bildet mit dem Gumbas, die er ausspuckt, einen Turm, um ihm aufs Dach zu stei-

gen und mit einer Stampfattacke zuzusetzen. Wiederholt das Ganze und er lässt einen Mond frei.

64. Mond

Capert den Feuer-Bruder im Gebiet von Mond Nr. 11 und hüpft zum See. Entfacht das Lagerfeuer neben dem Schlemmerling und er schenkt euch einen Mond.

65. Mond

Westlich des Rücksetzpunktes „Eisenbergstraße – Station 8“ findet ihr unten auf einem Absatz eine Vogelscheuchen-Aufgabe.

66. Mond

Im roten Labyrinth sind einzelne Mondteile verstreut. Sammelt sie ein und ihr erhaltet den Mond Nr. 66.

67. Mond

Neben der Odyssey gelangt ihr über einen Felsen auf einen schmalen Weg. Auf dem höchsten Punkt findet ihr eine Noten-Aufgabe. Um sie zu absolvieren, müsst ihr zielgenau den schmalen Grat entlang zu eurem Flugschiff rollern. Achtung: Wenn ihr die linke Kante hinabstürzt, landet ihr im Herzen des Waldes!

68. Mond

Capert an derselben Stelle wie bei Mond Nr. 6 einen Mieswurz und springt den Abhang in Richtung Osten hinunter. Nach dem Feuer-Bruder seht ihr an der Wand eine neue Mondnuss.

69. Mond

Um beim Koopa-Freerunning das Expertenrennen zu gewinnen, reicht die Strategie vom Standardrennen nicht aus. Ihr müsst zusätzlich Zeit gutmachen, indem ihr das rote Labyrinth nicht durchquert, sondern über den Abgrund daneben hinwegsetzt. Startet dafür mit einem Hechtsprung (ZL + B). Drückt dann Y, um Cappy zu werfen und schließt mit einem Anrempeln (ZL + Y) ab.

70. Mond

Auf dem Gerüst ganz im Norden möchte ein Chapeau einen Mieswurz sehen. Capert also einen vor dem roten Labyrinth, überquert den Abgrund mit dem Blumenpfad (blauer Schalter) und zeigt euch dem Hutgeist.

71. und 72. Mond

Vor dem Eingang zum Geheimen Blumenfeld ist eine silberne Röhre aufgetaucht. Drinnen erwartet euch ein unsichtbarer Pfad, den ihr nur aufgrund der Giftpfützen der Piranha-Pflanzen erahnen könnt. Sie zeigen euch auch an, wann ihr eine Lücke im Weg überspringen müsst. Seid ihr auf dem Drehkreuz in der Mitte angelangt, erkennt ihr an der Wand gegenüber eine kleine Öffnung mit einer Schatztruhe. Ein Mützen- oder Hechtsprung bringt euch sicher zu Mond Nr. 72. Besiegt anschließend die drei Super-Piranha-Pflanzen am Ende des Gebietes und auch der andere Mond ist euch sicher.

73. und 74. Mond

Auf dem Gumbaplatz südlich der Ladestation ist eine silberne Röhre dem Boden entsprungen. Schlüpft hinein und treibt das Schaf mit gezielten Mützenwürfen in den Zirkel. Geht am Abgrund sehr behutsam vor, damit das Schaf nicht panisch in die Tiefe stürzt! Schafft ihr es, erhaltet ihr den 73. Mond. Ein weiteres Schaf wartet am Ende der Röhre, die sich an der Hinterseite des Platzes versteckt. Treibt es zuerst vorsichtig in Position, bevor ihr den Schalter betätigt, und versetzt dem Wollknäuel zwei gut gezielte Treffer, um es in den Kreis zu befördern. Folgt dem Tier danach schnell, bevor sich der Boden auflöst.

75. und 76. Mond

Am Zugang der Eisenbergstraße findet ihr eine silberne Röhre. Anstatt euch drinnen einen Weg über die Felsen zu bahnen, die von den Kugelwillis nach und nach zerstört werden, könnt ihr auch eines der Geschosse capern und so zu dem Schlüssel gelangen, der Mond Nr. 75 freigibt. Schnappt euch anschließend den unteren Riesenkugelwilli und steuert ihn geradewegs auf die gegenüberliegende Wand, hinter der sich der zweite Mond befindet.

Bilderrahmen

Zum Bilderrahmen gelangt ihr, wenn ihr auf der obersten Plattform von Mond Nr. 38 mit einem Rückwärtssalto auf das Dach des Gebäudes springt.

Rebecca Döllner

In Teil 2 unserer Komplettlösung geht es nächste Ausgabe weiter mit dem Seeland.

79. Mond: Was die kleinen Kugelwillis bei ihrer Jagd auf euch nicht zerstört haben, demoliert ihr auf eurem Rückweg mit dem dicken Brummer.

Auf Du und Du mit der N-ZONE-Community: Auf diesen Seiten zeigen wir besonders kreative Einsendungen, stellen Nintendo-Clans vor und präsentieren spannende Gewinnspiele.

KOLUMNE

TAMAGOTCHI IST WIEDER DA!

Das Retro-Herz schlägt höher: Das Original-Tamagotchi von 1997 ist in einer Mini-Neuauflage zurück! Damit verbinde ich viele schöne Erinnerungen und Erlebnisse. Und ihr?

Hach ja, das Tamagotchi. Ich bin nicht nur ein Anhänger von Retro-Spielen, wie ihr in der „Hach ja, damals … "-Rubrik immer wieder sehen könnt, sondern auch von Retro-Gadgets; und dazu gehört das Tamagotchi aber sowas von! 20 Jahre ist es nun her, dass Bandai Namco dieses simple, aber Kinderwelten verändernde Spielzeug erstmals auf den Markt gebracht hat. Passend dazu hat Bandai in Kooperation mit einer bekannten Drogeriemarkt-Kette eine exklusive Neuauflage des elektronischen Tierchens veröffentlicht. Die Technik ist die gleiche wie 1997, dafür ist das Tamagotchi in der Größe geschrumpft und leider um ein paar Funktionen wie den Spielen und den Statistiken ärmer. Dennoch bin ich zum Release direkt in den Laden gerannt und musste mir eine blaue Version der Neuauflage ergattern. In den letzten Jahren hatte ich es zuvor schon mit offiziellen Tamagotchi-Apps von Bandai, inoffiziellen Apps und mit der deutlich funktionsreicheren Friends-Version probiert. Nichts davon konnte aber dieses simple und dennoch faszinierende Spielgefühl wiederbeleben, welches das Tamagotchi vor 20 Jahren auszeichnete. Wie sieht es bei euch aus: Hattet ihr als Kind auch eins oder mehrere der virtuellen Tierchen? Oder seid ihr zu jung dafür? Freut ihr euch über die Neuauflage? Lasst es mich wissen! **Euer Johannes**

NSPIEL • GEWINNSPIEL • GEWINNSPIEL • GEWINNSPIEL • GEWINNSPIE

DAS GROSSE N-ZONE SKYRIM-GEWINNSPIEL

Wir haben wieder ein tolles Gewinnspiel für euch. Abstauben könnt ihr eine Switch mit *Skyrim* und zweimal das Spiel einzeln!

Rund sechs Jahre nach dem ursprünglichen Release von *The Elder Scrolls 5: Skyrim* erscheint Bethesdas Rollenspiel-Epos auch für die Switch und damit erstmals auf einer Nintendo-Konsole. Pünktlich dazu haben wir nicht nur einen großen Vortest (ab Seite 28) und ein tolles Special zur Serienhistorie der *The Elder Scrolls*-Reihe (ab Seite 32) für euch parat, sondern obendrauf auch gleich noch ein geniales Gewinnspiel. Zu ergattern gibt es für den ersten Platz eine Nintendo Switch (grau) inklusive dem Spiel *Skyrim*, für den zweiten und dritten Platz winkt jeweils auch das Spiel. Doch was müsst ihr tun, um teilzunehmen? Ganz einfach! Macht eine Audio-Aufnahme von eurem besten „Fus Ro Dah"-Schrei und schickt die Aufzeichnung per E-Mail an johannes.gehrling@computec.de, und zwar bis zum **03. Dezember 2017**. Falls ihr nicht wisst, was „Fus Ro Dah" ist, findet ihr unter der Adresse goo.gl/6niwSr eine Erklärung und einige Beispiele. In aller Kürze: Es handelt sich um einen vor einigen Jahren im Internet sehr populär gewordenen magischen Zauberspruch aus *Skyrim*, der geschrien wird. Unter allen Einsendungen verlosen wir die drei Gewinner-Pakete. Wir wünschen jede Menge Spaß beim „Fus Ro Dah"-Schreien, Eltern, Nachbarn und Co. gute Nerven und danken außerdem Nintendo für die freundliche Bereitstellung der Gewinnspielpreise!

NSPIEL • GEWINNSPIEL • GEWINNSPIEL • GEWINNSPIEL • GEWINNSPIE

GEWINNSPIEL: LANDWIRTSCHAFTS-SIMULATOR

Der *Landwirtschafts-Simulator* ist ein echtes Phänomen. Egal, ob auf PC, Playstation, Xbox, Smartphone, Tablet, 3DS oder nun Switch: Überall dürft ihr euch als virtueller Bauer verdingen, Felder bestellen, Tiere züchten und mehr. Und da unter unseren Lesern sicher auch einige Serien-Fans sind, wollen wir euch eine Freude machen; wir verlosen einmal eine Nintendo Switch (neon-rot/neon-blau) inklusive *Landwirtschafts-Simulator: Nintendo Switch Edition*! Was ihr tun müsst, um teilzunehmen? Schickt uns ein Foto, auf dem ihr im Bauern-Outfit vor einer typisch bäuerlichen Kulisse posiert. Dabei haltet ihr einen beliebigen Gegenstand mit Nintendo-Bezug in euren Händen, also beispielsweise eine Figur, eine Konsole oder die N-ZONE. Schickt eure Fotos (bitte scharf und gut belichtet!) bis zum **03. Dezember 2017** an johannes.gehrling@computec.de, unter allen Einsendungen verlosen wir dann Konsole plus Spiel. Wir wünschen euch ganz viel Spaß beim Posieren und danken außerdem Astragon Entertainment für die freundliche Bereitstellung der Preise!

DAS N-ZONE-COVER-RATEN

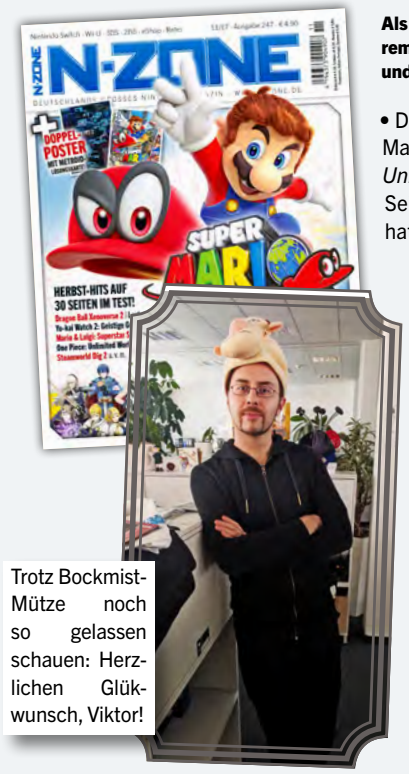
Wer weiß, was sich dahinter versteckt? Wir zeigen euch den Ausschnitt eines Spiele-Covers aus der langen Geschichte der Nintendo-Konsolen. Eure Aufgabe: Erraten, um welches Spiel es sich dabei handelt!

So langsam wird es fast schon eintönig, an dieser Stelle immer wieder mit den gleichen Worten zu beginnen, doch auch dieses Mal ist es einfach wieder angebracht: Ihr habt erneut zahlreich den richtigen Riecher gehabt und das gesuchte Cover erkannt! Es ging natürlich um *Fire Emblem: Shadow Dragon* für den Nintendo DS von 2008. Ob auch diesmal wieder so viele Leser das gesuchte Cover auf dem Ausschnitt erkennen können? Beim letzten Mal wurde **Marco Seeberger** von uns als glücklicher Gewinner per Zufall auserkoren. Wir wünschen dir ganz viel Spaß und Freude mit dem Überraschungspaket und danken auch allen anderen Teilnehmern für die rege Teilnahme! Neben **Marco** haben das Cover außerdem richtig erkannt: **Matthias Scholz, Frank Unfried, Stephanie Sonntag, Pascal Horn, Kilian Klaus, Andi Hammerl, Maximilian Heckeler, Marcel Sonnenwald, Saskia Pakieser, Jennifer Schulz, Amir-Oliver Tabba, Paul Burkhardt, Patrick Kunstmann, Sebastian Hoffmann, Selina, Alexander Gabler, Maximilian Cherubin, Finn Mika Schaar, Dominik Sumetsberger, Ariane Schnurpfeil, Dexter Schlossnagel, Marcel Helfmeier, Adrian Gratzl, Nathalie Schad, Patrick Kleine, Norman Weihe, Werner Linzmeier, Leon, Lars Winzer, Larissa Dossow, Patrick Rosenberger, Pascal Engels, Ramon Herold, Dorien Hoek, Stefan Stelzer, Marco Seeberger, Noah Schwarz, Lee, Jan Juchem und Michael Schiechtele.**

Diesmal sollte es wieder etwas kniffliger sein! Was suchen wir?

Schickt uns eure Antwort bis zum **03. Dezember 2017** an johannes.gehrling@computec.de! Der zufällig ausgewählte Gewinner erhält einen kleinen Überraschungspreis und die Namen aller Teilnehmer mit der korrekten Antwort werden wieder wie gewohnt an dieser Steller abgedruckt!

BOCKMIST DES MONATS – DAS LIEF IN DER N-ZONE 11/2017 ALLES SCHIEF



Trotz Bockmist-Mütze noch so gelassen schauen: Herzlichen Glükwunsch, Viktor!

Als fleißige N-ZONE-Redaktuere sind wir natürlich völlig unfehlbla und würden nimmals Blödsienn in unserem heft produktzieren, etwa dummhe Tippfehlerr am laufenden Bant – oder? Die lustigsten, kuriosesten und schlichtweg peinlichsten Fehler des vergangenen Monats findet ihr an dieser Stelle!

• Den Anfang macht diesmal Praktikant Marc, der in seinem Test zu *One Piece: Unlimited World Red - Deluxe Edition* auf Seite 44 einen kleinen Fehler gemacht hat. Er schreibt dort nämlich vom Roten Grafen Red und seinem Handlanger „Pedo“. Korrekterweise lautet der Name des Handlangers allerdings „Pato“. Vielen Dank an Paul für den Hinweis!

• Den nächsten kleinen Namensfehler entdeckt ihr auf Seite 54 in Laureens Test zu *Layton's Mystery Journey: Katrielle und die Verschwörung der Millionäre*. Dort verleiht sie dem Hund den Namen „Sherl O. Kholmes“, obwohl er eigentlich „Sherl O.C. Khomes“ heißt. Nur mit dem „c“ wird das Wortspiel um den berühmten Meisterdetektiv nämlich korrekt. Herzlichen Dank Marcel Sonnenwald, da hast du echt wirklich gut aufgepasst!

• Den größten Fehler (oder gleich mehrere, je nach Sichtweise) hat sich diesen Monat Vik geleistet und zwar bei den Topspielen ab Seite 61, die in seiner Verantwortung liegen. Sowohl auf Seite 61, 63, als auch 65 befinden sich bei den Screenshots zu *Mario + Rabbids Kingdom Battle*, *Severed* sowie *Metroid: Samus Returns* nämlich falsche Bildunterschriften. Die Texte dieser Unterschriften stammen aus der Ausgabe 10/2017; Vik hat ganz einfach vergessen, nach dem Einfügen der neuen Bilder auch neue Texte zu schreiben. Aber es gibt innerhalb der Topspiele noch einen weiteren Fehler, nämlich bei Bens Kolumne „My two coins“ auf Seite 65. Dort endet der Text nämlich unerwartet einfach mitten im Satz; Vik hätte das als Verantwortlichen für diese Seiten auffallen müssen. Für alle, die wissen wollen, wie der Satz eigentlich enden sollte: „ihr seid das Letzte.“ Vielen Dank an Alexander Streblow und Daniel Klein, unsere aufmerksamen Leser, denen diese Fehler nicht entgingen! Und herzlichen Glückwunsch, Vik, zur diesen Monat wohlverdienten Bockmist-Mütze!

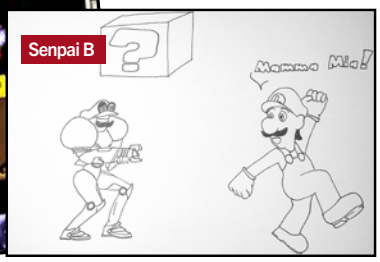
Habt ihr einen Fehler in einer N-ZONE-Ausgabe entdeckt? Sendet uns eine Mail mit Art und Ort des Fehlers an johannes.gehrling@computec.de!

LUKAS WETTET, DASS …

DARUM GEHT'S: Wir geben eine Aufgabe vor: Mal müsst ihr euch verkleiden, mal basteln, mal euer schreiberisches Talent beweisen oder sonstwie kreativ tätig werden. Meistens, aber nicht immer, haben die Aufgaben einen Nintendo-Bezug. Wenn jemand die Vorgaben erfüllt, muss Lukas sich zum Affen machen!

DIE LETZTE WETTE:

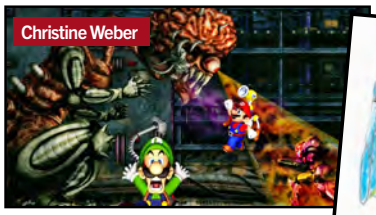
Wir hätten nicht mit so viel Einsendungen gerechnet, war doch die Vorgabe – schickt uns ein Bild, auf dem ihr Elemente aus *Metroid* und *Super Mario* miteinander verbindet – gefühlt relativ anspruchsvoll. Aber die entsprechenden Bilder kamen zahlreich! Am besten gefallen hat uns das Werk von Leser David Wrase – herzlichen Glückwunsch! Weil Lukas seine Wette verloren hat, „musste" er noch einmal *Super Mario 64* komplett durchspielen (siehe Beweisbild) und hatte dabei ~~wahnsinnig viel Spaß~~ überhaupt keinen Spaß!

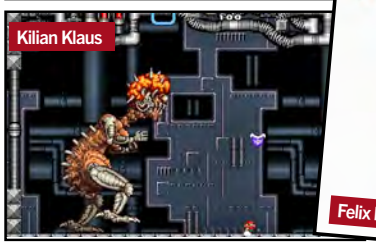


DIE AKTUELLE WETTE

Es ist mal wieder Zeit für ein wenig Raten! Das letzte Mal (ist schon eine Weile her) musstet ihr erraten, in welcher österreichischen Gemeinde im Burgenland Lukas geboren wurde. Diesmal wettet Lukas, dass kein Leser errät, in welcher österreichischen Gemeinde er den Großteil seines Lebens, nämlich die Zeitspanne von seinem zweiten bis zu seinem 19. Lebensjahr, verbracht hat! Ein Hinweis: Es handelt sich um einen Ort im Bundesland Niederösterreich. Irrt Lukas sich, so verpflichtet er sich, seinen lieben Kollegen Johannes einmal zum Mittagsessen einzuladen!

Der Gewinner erhält zudem ein kleines Überraschungspaket. Einsendeschluss ist der 03. Dezember 2017. Schickt uns eure Einsendung an lukas.schmid@computec.de. Viel Erfolg beim Raten!



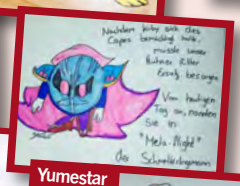


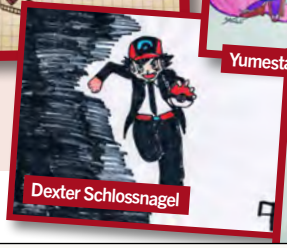
KATHAS KOMIC-WETTBEWERB

Nicht erst seit *Super Mario Maker* wissen wir: Es macht Spaß, kreativ zu werden! Und Gewinne gibt es auch noch!

Liebe Lisa, herzlichen Glückwunsch zu deinem Gewinn! Wie versprochen, bekommst du das offizielle *Minecraft-Handbuch für Entdecker* von Mojang. Für den nächsten Wettbewerb habe ich, wenig überraschend, ein weihnachtliches Thema für euch: Heilgabend im Pilzkönigreich. Und weil man an Weihnachten (meistens jedenfalls) nicht vorher weiß, was man geschenkt bekommt, ist der Preis dieses Mal ein Geheimnis. Aber keine Sorge, soviel kann ich verraten: Es ist auf jeden Fall ein schöner Preis und kein abgegriffener Restmüll aus der Redaktion.

Einsendeschluss ist der **03. Dezember 2017.** Schickt mir eure Beiträge an katharina.reuss@computec.de oder auf dem Postweg zu. Achtet beim Fotografieren auf genug Licht, damit euer Kunstwerk bestmöglich zur Geltung kommt und schießt das Bild möglichst gerade von oben, sodass es nicht perspektivisch verzerrt wird! Wenn ihr eure Adresse gleich beilegt, kann ich euren Gewinn schneller verschicken – sie wird natürlich vertraulich behandelt. Danke für eure Teilnahme und viel Erfolg!

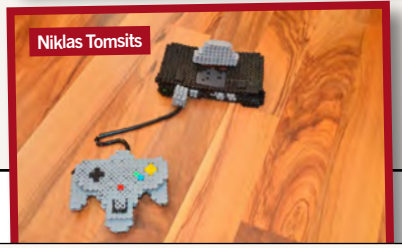




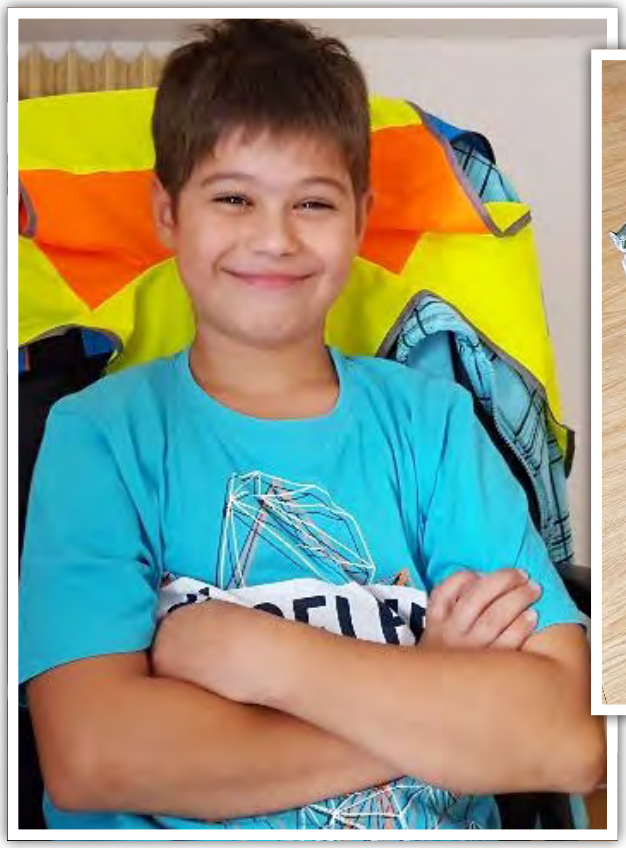
MINI-SNES-GEWINNSPIEL
EURE BEITRÄGE

Wir wollten eure Interpretation eines N64 Mini sehen. Viele Leser sind diesem Aufruf gefolgt und haben fleißig gewerkelt. Bewundert hier die tollen Ergebnisse!

Pünktlich zur Veröffentlichung des SNES Mini riefen wir ein Gewinnspiel aus, um ein Exemplar ebendieser Konsole zu verlosen. Die Aufgabe: Bastelt, designt oder zeichnet eine mögliche Minivariante des Nintendo 64, die beste Einsendung gewinnt und wird mit dem Mini SNES belohnt. Hier seht ihr die wunderschönen Kunstwerke, die wir im Rahmen des Gewinnspiels erhielten. Sophia Jack wurde mit ihrem schlichten, schwarzen Mini N64 zur Siegerin gekürt und hat ihren Preis bereits erhalten. Aber auch alle anderen Einsendungen sind wirklich bewundernswert und sicher das Ergebnis vieler arbeitsreicher Stunden. Vielen Dank an euch alle!



Hier sprechen die Leser: Ihr habt Fragen, Wünsche, Anregungen, Kritik oder Lob zur N-ZONE? Auf diesen Seiten veröffentlichen und beantworten wir eure Leserbriefe und E-Mails!



Wie muss es sich wohl anfühlen, 2017 seine ersten Videospielerfahrungen zu machen und dann auch noch mit der Switch und *Zelda: Breath of the Wild*? Die Antwort auf diese und weitere Fragen findet ihr im ersten Leserbrief (unten auf dieser Seite), in dem Leser Doğukan von seinen Erfahrungen berichtet.

JUNGER SPIELER

Liebe N-ZONE,

die meisten N-ZONE-Leser spielen seit vielen Jahren Nintendo-Titel, darunter zahlreiche der Spiele, die Videospiel-Geschichte geschrieben haben. Was aber, wenn man erst in der heutigen Zeit in die wunderbare Nintendo-Welt eingetreten ist, nämlich mit der Switch? Wie ist es, wenn jemand im Jahre 2017 erstmalig dieselbe Art der Magie erleben darf, die viele Leser beispielsweise schon zum Release des NES, SNES, N64 oder anderer klassischer Konsolen vor vielen Jahren verspüren durften? Wenn Link blau statt grün gekleidet ist und das erste Mario-Abenteuer nicht darin besteht, durch Röhren im Pilz-Königreich zu reisen? Doğukan Strube (9) ist einer dieser „neuen“ Spieler. Tatsächlich hatte er vor dem Besitz seiner Switch keinen einzigen Kontakt mit Videospielen! Seine Eindrücke nach einem halben Jahr Videospieler-Dasein schildert er hier.

Wie hat deine Nintendo-Erfahrung begonnen?

„Ich habe eine Nintendo Switch von einem Freund meiner Familie geschenkt bekommen, zusammen mit *The Legend of Zelda: Breath of the Wild*, *1-2-Switch*, *Otello*, *Shovel Knight: Treasure Trove*, *World of Goo* und *Just Dance 2017*. Seitdem habe ich aber auch noch ein paar weitere Spiele erhalten, nämlich *Mario Kart 8 Deluxe*, *ARMS*, *Lego Worlds* und *Wonder Boy: The Dragon's Trap*. Gleichzeitig habe ich die N-ZONE kennengelernt, weil ich seitdem auch jeden Monat das Heft nach Hause bekomme.“

Kanntest du zuvor schon Nintendo-Spiele oder -Konsolen?

Nein, aber dieser Freund hat mir in den Jahren davor schon vieles davon erzählt. Von den Nintendo-Figuren kannte ich eigentlich nur Link so wirklich. Früher besaß ich zwei verschiedene Spielfiguren, als ich noch kleiner war, sowie drei Plüschfiguren und eine Tasse. Die Erzählungen über die *Zelda*-Spiele haben mich aber immer sehr neugierig gemacht.

Als Nintendo-Fan hat man doch schon von Mario gehört, oder nicht?

Ich habe bisher nur *Mario Kart 8 Deluxe* mit Mario gespielt, aber ich bin schon ganz gespannt auf *Super Mario Odyssey*; das werde ich mir irgendwann auch holen!

Erzähle doch mal von deinen ersten Spieleindrücken!

Ich habe am Anfang gar nicht gewusst, was ich machen soll. Bei den ganzen Knöpfen habe ich mich immer vertan und ich habe auch erst später gemerkt, dass man manchmal die Controller bewegen kann und dann etwas passiert. Es macht aber echt viel Spaß und ich mag meine Switch sehr gerne! Alles ist so spannend und ich hätte nie gedacht, dass man so viel machen kann.

Wie benutzt du deine Switch häufiger, im Handheld- oder TV-Modus?

Am Fernseher, dann kann mir meine Familie auch beim Spielen zusehen!

Von all deinen Spielen ist welches dein liebstes?

Zelda! Das Spiel ist noch viel aufregender als ich es mir immer vorgestellt habe. Es macht Spaß, zu kämpfen, herumzulaufen, Rätsel zu lösen und Pferde zu fangen. Ich bin noch nicht so weit gekommen, aber mit einem Schulfreund, der das Spiel auch besitzt, tausche ich immer Erfahrungen aus oder ich sehe mir Videos über das Spiel an. Mir gefällt es, dass man so viel machen kann und das Entdecken ist so spannend!

Was sind deine tollsten Momente, die du bisher erlebt hast?

Niemals vergessen werde ich meine ersten Kämpfe gegen Gegner. Am Anfang wusste ich meistens nicht mehr, was ich drücken soll und bin dann weggelaufen, aber meine ersten Siege haben mich stolz gemacht. Auch ein ganz toller Moment waren die gelösten Schreine, um den Gleiter zu bekommen. Und dass ich einmal eine Sternschnuppe herunterstürzen gesehen habe. Leider habe ich sie dann nicht mehr gefunden.

Die Spiele, die für dich den Start deiner „Spieler-Karriere" darstellen, sind viel weiter entwickelt als damals, als die berühmten Nintendo-Serien noch jung waren. Interessieren dich diese „alten Schinken" eigentlich auch?

Ich würde sehr gerne noch ganz viele andere Spiele haben! Besonders seit ich erfahren habe, dass es fast 20 andere *Zelda*-Spiele gibt! Leider habe ich noch nicht viel Geld und darf auch nur an manchen Tagen spielen. Dafür blättere ich aber gerne durch meine zwei *Zelda*-Bücher und die N-ZONE.

Jetzt, da du deine erste Nintendo-Konsole besitzt: Was wünschst du dir denn so für deine spielerische Zukunft?

Dass auch mal ein *Zelda*-Nachfolger kommt, welchen man mit mehreren Spielern spielen kann. Und irgendwann möchte ich einmal auf die Gamescom in Köln, damit ich dort ganz viel ausprobiere und sehe! Natürlich wünsche ich mir aber auch immer neue Spiele, weil ich gerne mal die zahlreichen Nintendo-Helden entdecken möchte.

Doğukan Strube

N-ZONE: Hi Doğukan und vielen lieben Dank für dein Interview! Wir finden, das liest sich sehr interessant. Wie du schon richtig schreibst: Für uns Redakteure und auch die meisten Leser ist es kaum vorstellbar, wie sich ein Einstieg in die Nintendo-Welt heutzutage anfühlen muss; wir sind immerhin schon seit so vielen Jahren Nintendo-Fans und haben schon so viele Konsolen aus dem Hause Big N mitgemacht. Herzlichen Dank für diesen kleinen Einblick und weiterhin jede Menge Spaß mit deiner Switch und den tollen Nintendo-Titeln! :-)

Alexander ist sieben Jahre alt, großer *Zelda*-Fan und kann obendrein schon richtig toll zeichnen! Wartet da eine künstlerische Karriere auf dich, Alexander?

DIE RECKEN

Hallo zusammen,

mein Name ist Sebastian Zaccheddu, ich bin 40 Jahre alt und großer Videospielfan, insbesondere von Nintendo. Daher lese ich schon seit Jahren regelmäßig die N-ZONE und besitze auch das Abo. Im Frühjahr habe ich mir natürlich sofort die Nintendo Switch mit dem Meisterwerk *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* zugelegt und spiele es immer noch mit Begeisterung. Der Grund, warum ich euch schreibe, ist, dass mein sieben Jahre alter Sohn Alexander auch ein sehr großer Fan von Link und den Recken ist. Ferner ist er auch ein leidenschaftlicher Zeichner und bat mich, euch die im Anhang befindlichen Bilder, die er ganz alleine gemalt hat, zuzuschicken. Keine Ahnung, ob ihr so was abdruckt oder ob das Bild/Format ausreichend ist, aber ihr würdet meinem Sohn eine große Freude machen, wenn ihr eines seiner beiden Bilder in eine eurer nächsten Ausgaben aufnehmen könntet.

Vielen Dank und weiterhin alles Gute an die N-ZONE! Beste Grüße aus Köln,

Sebastian Zaccheddu

N-ZONE: Hallo Sebastian und herzlichen Dank für deinen Leserbrief! Sehr gerne drucken wir die Zeichnungen des Sohnemanns ab, denn wie auch er sind wir nach wie vor von Links neuestem Meisterwerk begeistert und nicht zu vergessen: Die Zeichnungen sind wirklich äußerst hübsch. Kaum zu glauben, dass es unter unseren Lesern Zeichner gibt, die mit gerade einmal sieben Jahren schon so talentiert sind! Da kann die Redaktion nicht mithalten. Die Bilder seht ihr oben auf dieser Seite.

GRÜSSE AUS JAPAN

Hallo N-ZONE,

ich habe diese E-Mail-Adresse aus dem Internet und hoffe, dass die Nachricht dort ankommt, wo sie hin soll. :-) Ihr begeistert mich seit vielen Jahren und man merkt, dass Ihr mit Herzblut bei der Sache seid. Ihr

Für alle Nintendo-Fans wohl ein vertrauter Anblick: das Nintendo-Hauptquartier in Kyoto! Unser Leser Maik war vor Kurzem dort.

Eigentlich recht unscheinbar: die Nintendo-Zentrale in Kyoto, der Leser Maik im Zuge seines ausgiebigen Japan-Trips einen Besuch abstattete.

macht sozusagen Berichte von Fans für Fans und das merkt man in jedem Artikel. Vielen Dank dafür, weiter so! Ich befinde mich gerade auf einer Rundreise durch Japan. Unser Programm ist sehr straff und trotzdem ließ ich es mir nicht nehmen, einmal zum Nintendo-Hauptquartier in Kyoto zu fahren. Ich bin extra um 5:30 Uhr zur U-Bahn, damit ich gegen 7:00 Uhr zum Frühstück wieder zurück im Hotel sein konnte. Außerdem gibt es hier schon sehr viel Werbung für das neue *Super Mario Odyssey* für die Nintendo Switch, wie etwa auf dem Flughafen in Osaka. Viele Grüße aus Nippon, ich bin noch eine Weile unterwegs!

Maik Petryzin

N-ZONE: Lieber Maik, wir bedanken uns vielfach für deine netten und lobenden Worte sowie die Bilder vom Nintendo-Hauptquartier. Für einen waschechten Big-N-Fan sollte es fast schon zum guten Ton gehören, einmal im Leben bei der Zentrale in Japan gewesen zu sein, oder? Völlig zu Recht hast du deshalb die Mühen und Strapazen (und das frühe Aufstehen) in Kauf genommen. Falls du immer noch unterwegs bist, wenn diese Ausgabe im Handel liegt: weiterhin viel Spaß dir! An die Leser: Bilder von seinem Ausflug seht ihr auf dieser Seite oben und auf der vorherigen Seite unten.

LOB, FRAGEN, MEHR

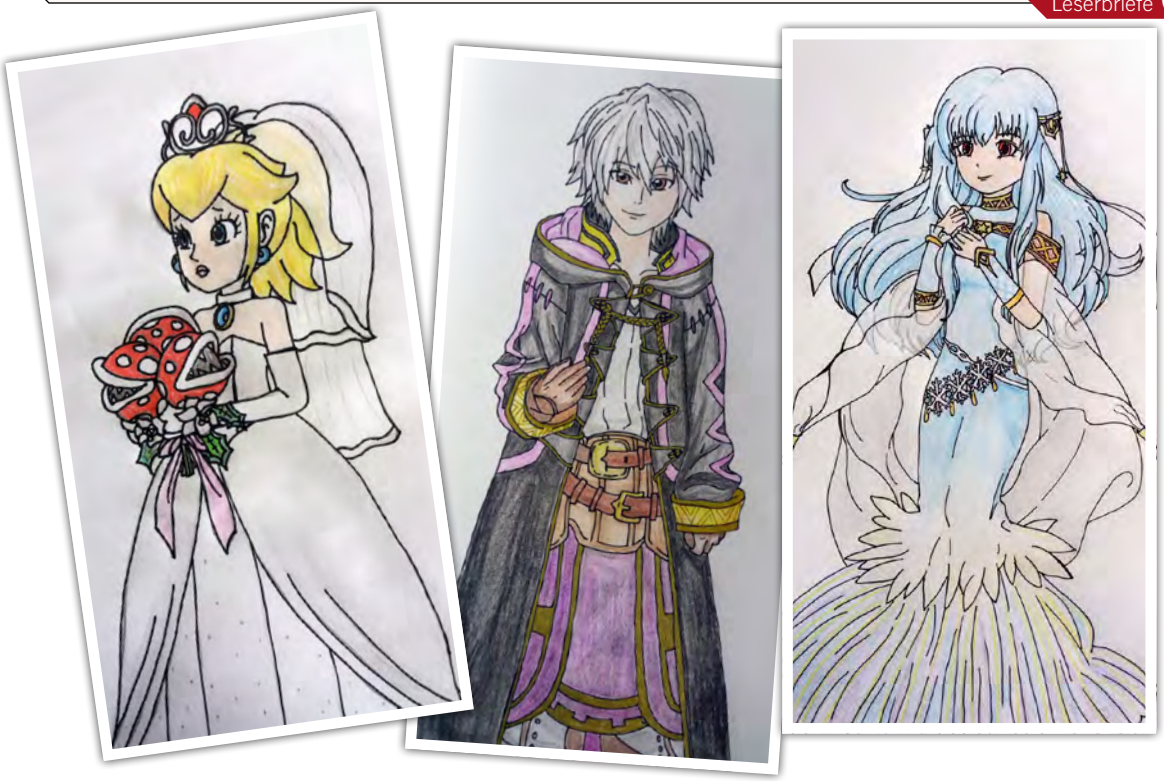
Hallo Johannes!

Vielen Dank für eure Genesungswünsche, die kann ich immer noch gut gebrauchen. Auch freue ich mich sehr über meinen Gewinn und warte schon sehnsüchtig auf ein Paket von euch. :-) Sehr gefreut habe ich mich auch über eure toll gestaltete Sammelguide-Karte zu *Metroid: Samus Returns*. Ein Spiel, was ich mir sicherlich holen werde. Die „Amiibo-Abzocke“ sehe ich jedoch ähnlich kritisch und ärgerlich wie ihr. Interessant fand ich auch den Artikel „Spiele und die Politik“. Schön, dass unser Hobby auch über den Tellerrand hinaus beleuchtet wird. Ach ja: *Terranigma* kann auch ich dir nur wärmstens empfehlen. Ebenso wie *Lufia*, *Illusion of Time* und *Secret of Evermore*. Dazu eine Frage: Wieso werden diese Spiele nicht neu aufgelegt? Vor allem an RPGs mangelt es ohnehin – zumindest auf den großen Nintendo-Konsolen. Daher würde ich mir auch wünschen, dass Nintendo als nächste neue Marke ein RPG hervorbringt. Zum Abschluss möchte ich noch Vik zu seinem Lebens-Upgrade (Hochzeit) gratulieren und da bald schon das nächste Heft in den Regalen liegt, kann ich mich auch schon darauf freuen. Viele liebe Grüße aus Passau,

Sebi Fuss

N-ZONE: Hi Sebi und danke dir für deine Nachricht! Kurz zur Erklärung für die Leser: Sebi hat vor Kurzem bei Lukas' Wette (Interaktiv-Rubrik) teilgenommen und gewonnen (Ausgabe 10/2017). Das Paket sollte mittlerweile hoffentlich bei dir sein, lieber Sebi. Zu deiner Frage: Die Spiele werden vermutlich deswegen nicht neu aufgelegt, weil sie einerseits etwas in Vergessenheit geraten sind und sie andererseits in der heutigen Zeit wahrscheinlich nicht so massentauglich sind wie andere Spiele, mit denen man eine breitere Masse an Spielern anspricht und deswegen mehr Geld damit verdienen kann? Im Endeffekt geht es

Diese hübsche Zeichnung seines liebsten Pokémon überhaupt hat unser Leser Kilian Fischer angefertigt und uns zukommen lassen: Zwottronin! Vielen lieben Dank für deine Mühen und die Einsendung deiner schönen Zeichnung! :-)



Leserin Selina freut sich aktuell über *Fire Emblem Warriors* für die Switch und wir uns über diese wunderschönen Zeichnungen von ihr! Herzlichen Dank dir dafür! :-)

doch immer ums Geschäft und ums Geld, auch in der Spielebranche. Ach ja, Vik lässt herzlich für deine lieben Glückwünsche danken!

LEAK?

Hi N-ZONE-Team und Johannes! Gleich vornweg: Ihr seid die besten! :-) Nachdem ich mir gleich einen Tag nach Veröffentlichung *Mario & Luigi: Superstar Saga + Bowsers Schergen* geholt und es bis jetzt ausgiebig gezockt habe, glaube ich, einen interessanten Hinweis entdeckt zu haben. Wenn man nach Abschluss der Lachhochschule zurück in die Stadt geht, ist diese wieder aufgebaut. Geht man nun in Professor I. Gidds Saftladen und kauft einen Saft, wird nach dem Dialog mit I. Gidd in der Schergen-Saga ein neues Level hinzugefügt. Wenn man das dann abschließt, gibt es einen Dialog zwischen den Schergen und Professor I. Gidd, bei dem er erzählt, gerade an einer Zeitmaschine zu arbeiten. Jetzt denke ich, dass das ein Hinweis oder gar ein Leak auf ein Remake von *Mario & Luigi: Zusammen durch die Zeit* sein könnte. Kann natürlich auch nur ein Easteregg sein, glaub ich aber nicht. Was haltet ihr davon?

Liebe Grüße, Laurenz Hölzl

N-ZONE: Grüß dich, Laurenz und vielen Dank für diesen Hinweis (und für dein Lob natürlich auch)! Praktikant Philipp, der das Spiel getestet hat, ist dieser Hinweis auch schon aufgefallen. Wie du schon sagst, kann das natürlich nur ein nettes Easteregg sein, um Serien-Fans zu belustigen. Genauso gut ist es aber möglich, dass die Entwickler damit tatsächlich einen Hinweis darauf geben, dass eine Neuauflage von *Mario & Luigi: Zusammen durch die Zeit* bereits in Arbeit ist. Ob das stimmt, wird nur die Zukunft zeigen können. Wir halten es aber nicht für unmöglich, dass die Neuauflage irgendwann nächstes Jahr kommt. Immerhin unterstützt Nintendo trotz Switch ja weiterhin den altbewährten 3DS. Und eine Neuauflage, wenn auch gut gemacht und im Umfang erweitert, bedeutet immer noch weniger Arbeit als ein komplett neues Spiel. So betrachtet würde das Ganze also sogar Sinn ergeben, denn für 2018 braucht Nintendo ja noch 3DS-Spiele.

Unser Leser Glenn Spengler aus Köln traf Marios Stimme Charles Martinet auf der Gamescom. Allerdings nicht 2017, sondern bereits vor zwei Jahren. Sieht spaßig aus!

SCHREIBT UNS EINE E-MAIL AN: johannes.gehrling@computec.de ODER redaktion@n-zone.de

ODER SCHICKT EUER ANLIEGEN PER POST AN: Computec Media • Redaktion N-ZONE • Dr.-Mack-Str. 83 • 90762 Fürth

SAMMELGEGENSTÄNDE IN MARIO UND ZELDA

ZU VIEL DES GUTEN?

(Fast) 1000 Monde, 800 Krogs: Das sind gigantische Zahlen, an die wir uns mit den neuen Nintendo-Hits wohl gewöhnen müssen. Oder doch nicht? Ergibt das überhaupt Sinn? Und was soll das?

JOHANNES: Nun, Lukas, du hast *Super Mario Odyssey* für den Test ja mehr als ausführlich gespielt, genauso wie ich. Auch in *Zelda: Breath of the Wild* haben wir im März beide sehr viel Zeit gesteckt. Man kann also durchaus behaupten, dass wir beide Spiele sehr gut kennen. Nun sind ja *Mario* und *Zelda* unbestritten bisher die zwei größten und wichtigsten Switch-Spiele von Nintendo. In beiden Titeln wird eines ganz klar: Die Entwickler kannten bei den Sammelgegenständen quasi keine Grenzen und haben fast 1000 Monde beziehungsweise 800 Krogs in den Spielen versteckt. Ist das nicht zu viel des Guten? Klar, dadurch wird die Spielzeit in die Länge gestreckt und es gibt jede Menge zu tun. Teilweise wird das Sammeln dabei aber doch schon eintönig; zumindest ähneln sich die Aufgaben sehr oft oder sie sind vor allem in *Mario* besonders simpel. Hätte es auch weniger getan?

LUKAS: Klare Antwort: Ja! Anhängsel: Aber … Ich habe ja sowohl *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* als auch *Super Mario Odyssey* als Haupttester betreut, und obwohl beide Spiele eine extrem hohe Entwickungsqualität aufweisen und mit Sammelgegenständen vollgestopft sind, gab ich *Zelda* eine herausragende Bewertung und *Mario* „nur“ eine sehr, sehr gute. Woran liegt's? Neben anderen Faktoren zum großen Teil daran, dass das ausufernde Sammeln in Links Open-World-Abenteuer nur ein ergänzendes Spielelement war. Man konnte durch die Welt reisen und sich auf die Suche nach Sphären und Krogs machen – oder eben auch nicht. Sie waren nicht zentraler Inhalt des Gameplays, das bestand aus Erkunden, Kämpfen, den Helden nach und nach so Aufbauen, dass er gegen Ganon besteht. Wer nie bewusst nach einem Sammelgegenstand gesucht hat, hat nicht zwingend etwas verpasst. Bei *Mario* hingegen SIND die Sammelgegenstände der Inhalt des Spiels! Das war bei *Super Mario 64* und *Sunshine* okay, da es so wenig Sterne beziehungsweise Sonnen gab, dass der Weg dorthin fast immer eine kreative Herausforderung war. Solche Missionen gibt es in *Odyssey* auch: Aber eben auch Hunderte, die auf reines Aufklauben hinauslaufen.

JOHANNES: Und ist das wirklich etwas Schlechtes? Ich verstehe deine (durchaus berechtigte) Kritik, aber es ist doch auch toll, dass man in *Super Mario Odyssey* so viel zu tun hat und eben nicht schon nach 120 Sternen Schluss ist. Versteh mich nicht falsch, ein paar Power-Monde (respektive Krogs) weniger hätten es auch getan und manche sind einfach zu simpel beziehungsweise ihr Lösungsweg zu ähnlich, aber grundsätzlich finde ich es schon gut, dass es so viel zu sammeln gibt. Das führt nämlich dazu, dass man die Spielwelt wirklich bis ins kleinste Detail erkundet; dabei entdeckt man dann so viele tolle Ideen, Eastereggs, Levelabschnitte und Ähnliches. Ohne einen triftigen Grund, wirklich alle Winkel und Ecken auf der Suche nach ein paar Collectibles abzuklappern, fehlt da dann schon irgendwie der Motivationsgrund, oder?

LUKAS: Oh je, ich fühle, dass wir uns einem Kompromiss nähern: Prinzipiell stimme ich deinen Ausführungen zu, und was du gerade gesagt hast, löst im Grunde die – wirklich nicht drastischen, denn es ist ein verdammt gutes Spiel – Probleme, die ich mit *Odyssey* habe: Einfach ein Drittel bis die Hälfte der Monde rausschmeißen. Dann ist das noch immer viel, viel mehr als in den Vorgängern, aber man wird nicht so intensiv mit belanglosen Aufgaben zugeschüttet. Das würde ich gut finden!

N-ZONE jetzt regelmäßig per Post **im Abo ohne Verpflichtung**

- **Jederzeit kündbar**
- **Günstiger als am Kiosk**
- **Lieferung frei Haus**
- **Pünktlich und aktuell**
- **Jetzt 15 % sparen**

N-ZONE

Einfach und bequem online abonnieren:

shop.n-zone.de

Dort findet ihr auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von N-ZONE und weiteren COMPUTEC-Magazinen.

http://shop.n-zone.de oder Coupon ausgefüllt abschicken an: Deutschland, Österreich, Schweiz & weitere Länder: Computec Kundenservice, 20080 Hamburg, E-Mail: computec@dpv.de, Tel.: 0911-99399098*, Fax: 01805-8618002* (* 14 Cent/Min. aus dem dt. Festnetz, max. 42 Cent/Min. aus dem dt. Mobilfunknetz)

JA, ich möchte das **N-ZONE-jederzeit-kündbar-Abo!**

(€ 50,00/12 Ausg.; Österreich: € 57,50/12 Ausg.; Ausland: € 62,00/12 Ausg.; Preise inkl. MwSt. und Zustellkosten)

Adresse des neuen Abonnenten, an den auch die Abo-Rechnung geschickt wird: *(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen)*

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer (für evtl. Rückfragen)

E-Mail (für weitere Informationen)

- Der neue Abonnent war in den letzten zwölf Monaten nicht Abonnent der N-ZONE.
- Das Abo gilt für zwölf Ausgaben, wird automatisch verlängert und kann jederzeit schriftlich gekündigt werden.
- Zu viel gezahltes Geld für noch nicht gelieferte Hefte erhalten Sie zurück.
- Das Abo beginnt mit der nächsterreichbaren Ausgabe, eine genaue Information dazu erhalten Sie in der E-Mail-Bestätigung.
- Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.
- Widerrufsrecht: Sie können die Bestellung binnen 14 Tagen ohne Angabe von Gründen formlos widerrufen. Die Frist beginnt an dem Tag, an dem Sie die erste bestellte Ausgabe erhalten, nicht jedoch vor Erhalt einer Widerrufsbelehrung gemäß den Anforderungen von Art. 246a § 1 Abs. 2 Nr. 1 EGBGB. Zur Wahrung der Frist genügt bereits das rechtzeitige Absenden ihres eindeutig erklärten Entschlusses, die Bestellung zu widerrufen. Sie können hierzu das Widerrufsmuster aus Anlage 2 zu Art. 246a EGBGB nutzen. Der Widerruf ist zu richten an: Computec Aboservice, Postfach 20080, Hamburg Telefon: +49 (0)911-99399098, Telefax: 01805-8618002, E-Mail: computec@dpv.de

❑ Ich bin damit einverstanden, dass mich Computec Media GmbH per Post, Telefon oder E-Mail über weitere interessante Angebote informiert.

1317385

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

❑ Bequem per Bankeinzug

Kreditinstitut:

BIC IBAN

Kontoinhaber:

SEPA-Lastschriftmandat: Ich ermächtige die DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH, Düsternstr. 1-3, 20355 Hamburg, Gläubiger-Identifikationsnummer DE77ZZZ00000004985, wiederkehrende Zahlungen von meinem Konto mittels Lastschrift einzuziehen. Zugleich weise ich mein Kreditinstitut an, die von der DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH auf mein Konto gezogenen Lastschriften einzulösen. Die Mandatsreferenz wird mir separat mitgeteilt. Hinweis: Ich kann innerhalb von acht Wochen, beginnend mit dem Belastungsdatum, die Erstattung des belasteten Betrages verlangen. Es gelten dabei die mit meinem Kreditinstitut vereinbarten Bedingungen.

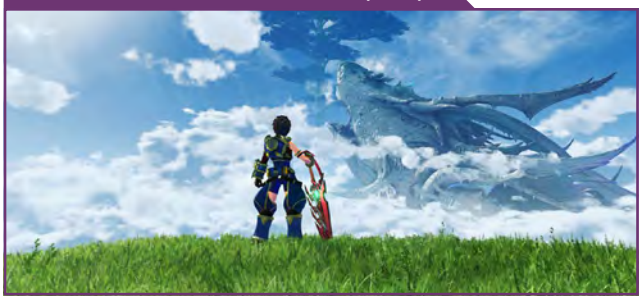
❑ Gegen Rechnung

Datum, Unterschrift des Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

AUSGABE 01/2018
ab 20.12.17 am Kiosk

Unsere Abonnenten erhalten das Heft in der Regel schon einige Tage früher!

XENOBLADE CHRONICLES 2 (Test)



Gelingt Monolith Soft zum dritten Mal in Folge ein grandioses Rollenspiel-Erlebnis? Wir nehmen das Rollenspiel-Epos für Switch unter die Test-Lupe.

POKÉMON ULTRASONNE/ULTRAMOND (Test)

Bevor die Taschenmonster in ihrem ersten Switch-Rollenspiel auftreten, wird nochmal auf dem 3DS gefangen, gekämpft und getauscht. Lohnt sich der 3DS-Abstecher?

L.A. NOIRE (Test)

Das Krimi-Adventure rund um Ermittler Cole Phelps ist Rockstars erstes Spiel für Switch. Wir machen den Test!

VIELE WEITERE TESTS (Test)

Rocket League, TES 5: Skyrim, Doom, Sonic Forces, Resident Evil Rev. 1 & 2, Snipperclips Plus und viele mehr!

Google Play

iTunes Store

N-ZONE-APP

Die N-ZONE gibt es auch als digitale Ausgabe für iOS, Android, Amazon Kindle und im Browser. Diese bietet den gleichen Inhalt, ist zudem aber um nützliche Extras wie Bildergalerien und Videos erweitert! Genaue Infos und Erklärungen zu unserer App findet ihr auf unserer Webseite www.n-zone.de – gebt dazu einfach „N-ZONE Digitalausgabe“ ins Suchfeld ein!

Hinweis: Die Vorschauen auf dieser Seite erfolgen ohne Gewähr. Themen/Beilagen können sich aufgrund von Terminverschiebungen ändern.

IMPRESSUM

CMG
Computec Media Group

Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA INTERNATIONAL AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag Computec Media GmbH
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth
Telefon: +49 911 2872-100
Telefax: +49 911 2872-200
E-Mail: redaktion@n-zone.de
www.n-zone.de

Geschäftsführer Hans Ippisch (Vorsitzender), Rainer Rosenbusch

Redaktionsleiter (V.i.S.d.P.) Viktor Eippert
verantwortlich für den redaktionellen Inhalt
Adresse siehe Verlagsanschrift
Redaktion Johannes Gehrling, Lukas Schmid

Mitarbeiter dieser Ausgabe Philipp Bader, Marco Cabibbo, Rebecca Döllner, Laureen Eggmann, Benjamin Kegel, Marc Mirowsky, Katharina Reuß, Paula Sprödefeld, Stefan Weiß
Lektorat Claudia Brose (Ltg.), Birgit Bauer, Karline Folkendt

Layout Matthias Schöffel (Ltg.), Sandra Wendorf, Stefanie Zehetbauer

Layoutkoordination Albert Kraus
Titelgestaltung Matthias Schöffel

Vertrieb/Abonnement Werner Spachmüller (Ltg.)
Marketing Jeanette Haag (Ltg.)
Produktion Martin Closmann (Ltg.), Uwe Hönig

www.n-zone.de

Head of Online Christian Müller
Chefredakteur Online Wolfgang Fischer
SEO/Produktmanagement Stefan Wölfel
Redaktion Matthias Dammes, Maik Koch, David Martin
Entwicklung Markus Wollny (Ltg.), Aykut Arik, René Giering, Tobias Hartlehnert, Christian Zamora, Ruben Engelmann, David Turkadze
Webdesign Tony von Biedenfeld, Daniel Popa

Anzeigen
CMS Media Services GmbH
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth

Verantwortlich für den Anzeigenteil
Annett Heinze, Adresse siehe Verlagsanschrift

Anzeigenberatung Print
Bernhard Nusser: Tel.: +49 911 2872-254; bernhard.nusser@computec.de
Alto Mair: Tel.: +49 911 2872-144; alto.mair@computec.de
Judith Gratias-Klamt: Tel.: +49 221 2716-252; judith.gratias-klamt@computec.de

Head of Digital Sales
Jens-Ole Quiel: Tel.: +49 911 2872-253; jens-ole.quiel@computec.de

Head of B2B-Sales
Peter Elstner: Tel.: +49 911 2872-152; peter.elstner@computec.de

Anzeigenberatung Online
Weischer Online GmbH, Elsberg 7, 22767 Hamburg
Telefon: +49 40 809058-2239; Fax: +49 40 809058-3239
www.weischeronline.de

Anzeigendisposition anzeigen@computec.de
Datenübertragung via E-Mail: anzeigen@computec.de

Es gelten die Mediadaten Nr. 30 vom 01.01.2017

Abonnement
http://shop.n-zone.de

Die Abwicklung (Rechnungsstellung, Zahlungsabwicklung und Versand) erfolgt durch DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH als leistender Unternehmer:
Post-Adresse:
Leserservice Computec
20080 Hamburg
Deutschland

Ansprechpartner für Reklamationen in Deutschland, Österreich, der Schweiz und weiteren Ländern ist Ihr Computec-Team unter:

E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: 0911-99399098
Fax: 01805-8618002*
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr, Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr
* (0,14 €/Min. aus dem dt. Festnetz, max. 0,42 €/Min. aus dem dt. Mobilfunk)

Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: € 50,00
Österreich: € 57,50
Ausland: € 62,00

ISSN/Vertriebskennzeichen: ISSN 1433-8424; ZKZ B 43739
Vertrieb und Einzelverkauf: DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH, Am Sandtorkai 74, 20457 Hamburg, www.dpv.de
Druck: LSC Communications Europe, ul. Obr. Modlina 11, 30-733 Krakau, Polen

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Service-Leistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazins, in dem die Anzeige erschienen ist, inkl. der Ausgabe und der Seitennummer an: CMS Media Services, Annett Heinze, Anschrift siehe oben.

Einsendungen, Manuskripte und Programme:
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zur Veröffentlichung in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Urheberrecht: Alle in N-ZONE veröffentlichten Beiträge bzw. Datenträger sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen, ausdrücklichen und schriftlichen Genehmigung des Verlags.

MARQUARD MEDIA

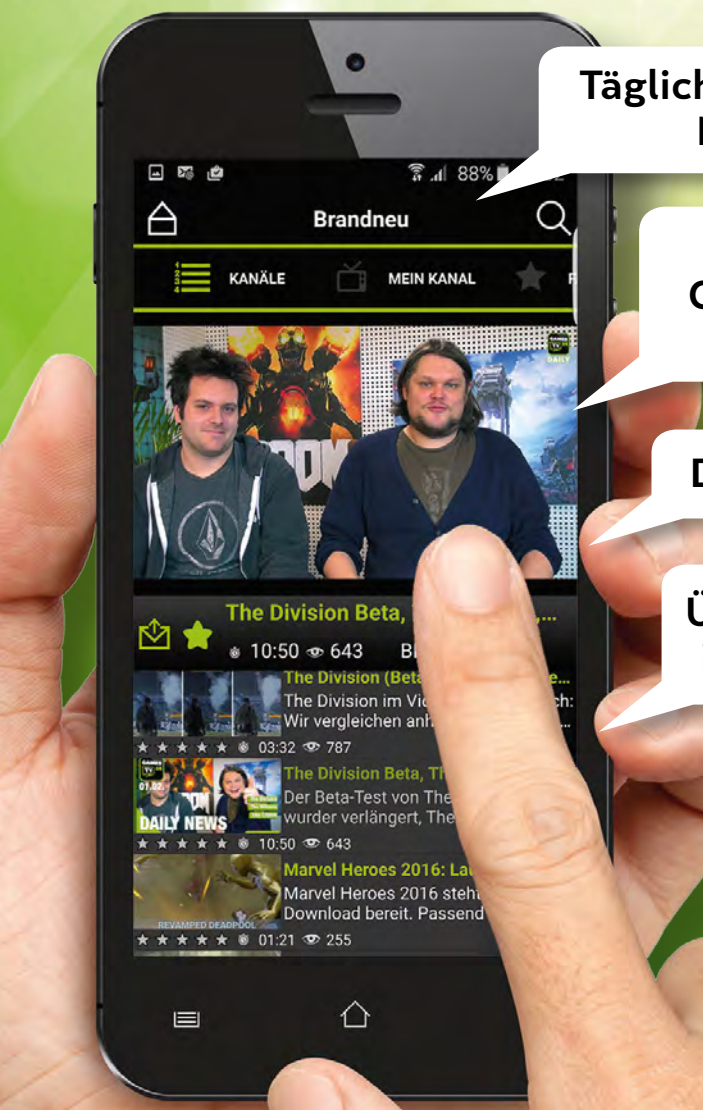
Deutschsprachige Titel: SFT, WIDESCREEN, PC GAMES, PC GAMES MMORE, PC GAMES HARDWARE, PLAY 4, GAMES AKTUELL, N-ZONE, XBG GAMES, LINUX-MAGAZIN, LINUXUSER, EASY LINUX, RASPBERRY PI GEEK, MAKING GAMES

Internationale Zeitschriften:
Polen: COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, HOT MODA, PLAYBOY, CKM, ESQUIRE, HARPER'S BAZAAR, JAMI
Ungarn: JOY, SHAPE, ÉVA, IN STYLE, PLAYBOY, APA, MEN'S HEALTH, RUNNER'S WORLD

DIE VIDEO-APP FÜR GAMER

GAMES TV 24

Kostenlos



Tägliche & wöchentliche News-Show!

Täglich brandheiße Gaming-Clips für PS4, Xbox One, Wii U, PC und Mobile

Die besten Kino-Trailer

Über 20.000 Videos in der Datenbank!

DAS SAGEN DIE USER:

»Wunderbar! Habt ihr gut gemacht!«

»Top! Weiter so und danke!«

»Super App für Videospielfans. :-)«

»Mein eigenes Spielefernsehen! Informativ, übersichtlich und kompetent aufbereitet.«

SCHON ÜBER 300.000 USER!

Erhältlich im App Store

JETZT BEI Google Play

/gamestv24

www.gamestv24.de

Ein Produkt der CMG Computec Media Group

© 2017 Viacom International Inc. Alle Rechte vorbehalten. Nickelodeon, Nick und alle zugehörigen Titel, Logos und Figuren sind Warenzeichen von Viacom International.

THUNDERMANS
TÄGLICH
18:50 UHR

nick™

WENN SUPER HELDEN FÜR DICH ZUR FAMILIE GEHÖREN.

nick™
VOLL MIT TOLL

nickelodeon™